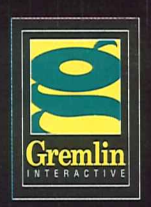

LA REVISTA PARA LOS FANS DE
NINTENDO 64
MC
Nº13
375 Ptas
64
MAGAZINE
¡ANALIZAMOS!
BODY HARVEST
TOP GEAR OVERDRIVE
KNIFE EDGE
STARSHOT
SILICON VALLEY
AIRBOARDER 64
SCARS
ZELDA
¡GRATIS!
Pegatina de Zelda
para tu consola
DESCUBRE POR QUE ES EL MEJOR JUEGO DEL MUNDO
PERFECT DARK
65 IMAGENES NUNCA VISTAS
00013
8 414090 102780
ROGUE SQUADRON
CASTLEVANIA 64
HYBRID HEAVEN
FIFA '99
HYPE

"UNA VEZ QUE TE HAS COMIDO A UNO, QUERRAS COMERTE EL PLANETA ENTERO."











Número 13 31 Enero
1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española:
Sergio Arteaga
Director técnico: Carlos Robles
Redactora: M.Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Sonja Albertin

Colaboradores:
Miquel López,
Sonia Ortega, Magda Roselló,
Eladio Sánchez, Alfonso Catena.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de Consumo
Alba Fernández
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Madrid:
Carmen Caparrós
Elena Cabrera
e-mail - comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
carmen.marti@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 54 12 63

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58

Redacción Magazine 64:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK Tel: 93 574 37 44
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)
Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

El Doctor Frankenstein jugó a ser Dios. Engranó su puzzle blasfemo a partir de despojos humanos, y le insufló vida reemplazando el soplo divino con un relámpago. Han pasado casi dos siglos desde que Mary Shelley relató las siniestras peripecias del doctor y su monstruo, pero la ciencia aún sueña con igualar la imaginación de la escritora.

Ahora bien, con toda su audacia, Frankenstein no tuvo más remedio que buscar un cerebro para su criatura. Había conseguido encerrar el milagro de la vida en un matraz, pero se sabía incapaz de reproducir el prodigio de la inteligencia. La ingeniería cibernética nació hace casi medio siglo con una ambición que Mary Shelley ni siquiera pudo concebir en la ficción: emular artificialmente la dinámica del cerebro humano. Aunque nunca llegue a reducir los procesos mentales complejos a comunicaciones entre microprocesadores, la neurocibernética ya ha revolucionado tu vida. Sin ir más lejos, tu tiempo libre no estaría tan cargado de emociones sin la cada vez más sofisticada —cada vez más «humana»— inteligencia artificial en los videojuegos.

Las últimas proezas de la cibernética se llaman Zelda 64 y Turok 2. Los programadores de Nintendo y Acclaim, alumnos aventajados del Doctor Frankenstein, han dotado a los personajes de sus respectivos juegos de una inteligencia formidable que enmascara hábilmente su condición virtual. Casi te da pena matarlos. Casi. Y es que con enemigos así... ¡quién necesita amigos! A propósito... ¡feliz 1999!



Nº 13 31 de enero de 1999

SUMARIO



PLANETA

ULTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

SECCIONES



EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 30



64 VISIÓN DE FUTURO

Desde la página 12

AL RESCATE



«¡Cuelga, mama, que el Club Nintendo espera mi llamada!»

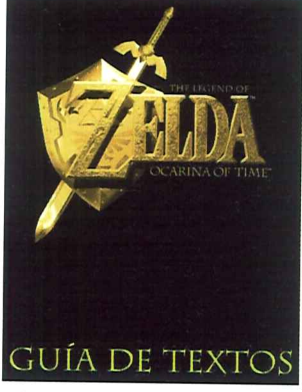
El mejor juego del mundo trae consigo los mejores regalos del mundo

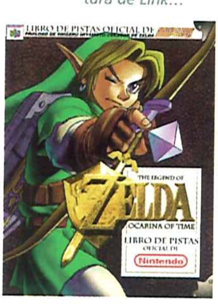
Zelda viene con mucho más que un pan debajo del brazo. Además de la Guía de Textos que acompañará cada cartucho sin coste adicional, puedes conseguir un Libro de Pistas de Legend of Zelda... ¡completamente gratis!

Para ello, sólo tienes que llamar al Club Nintendo (tel. 91 310 41 12) y confiarles el número de la tarjeta de registro del juego, que viene en la caja, y tu dirección. En pocos días... ¡tacháááán! ¡Un Libro de Pistas de 128 páginas a todo color! En él encontrarás mapas, esquemas, datos, localización de los ítems...

Si tu llamada está entre las 100 primeras, recibirás un CD con todas las canciones del juego. Así, cuando te canses de jugar podrás relajarte bailoteando un poco la música de moda en Hyrule...

Éste es el libro que se adjunta con el juego: la traducción al castellano de todos los textos que aparecen en pantalla a lo largo de la aventura de Link...





... Y éste es el Libro de Pistas que recibirás, gratis, sólo por darle al Club Nintendo el «DNI» de tu cartucho.

LOS MÁS VENDIDOS

1 F-ZERO X
2 F-1 WORLD GRAND PRIX
3 1080° SNOWBOARDING
4 MISSION: IMPOSSIBLE
5 GOLDENEYE 007
6 NBA LIVE 99
7 BANJO-KAZOOIE
8 ISS '98
9 MARIO KART
10 WAIALAE COUNTRY CLUB

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

Motores nuevos rugen a lo lejos (¿o no tan lejos?)

V-Rally, de Infogrames, crea escuela

Te acuerdas de Imagineer, los chicos que programaron el modesto pero divertido MultiRacing Championship? Pues ya están enfrascados en un nuevo trabajo: International Rally Championship.

Será una conversión a N64 del *International Rally Championship* para PC, uno de los títulos de carreras que más éxito han cosechado en los últimos tiempos. Diez circuitos en países diferentes (Alemania, Francia, Brasil), desperfectos en tiempo real, cambios climáticos durante la carrera y, por supuesto, las licencias de un montón de coches: Subaru Impreza 555, Mitsubishi Lancer Evolution, Nissan Almera, Toyota Corolla, Proto Wira, Ford Escort Cosworth, Skoda Felicia, Volkswagen Golf GTI... Interesante, ¿no?



La otra gran novedad es *GT World Tour*, de Boss Games Studios. Un simulador de carreras en el que veremos correr a toda

ATAJOS

Segundas partes

Tres compañías niponas trabajan como locas en las continuaciones de sus títulos más populares en el mercado japonés. Así, Konami, Japan System Supply y Atlus están desarrollando las segundas partes de Mystical Ninja Starring Goemon, Chamaleon Twist y Snowboard Kids, respectivamente.
De Goemon 2, lo único que sabemos es que contará con un modo para dos jugadores simultáneos y que volveremos a ver las batallas de robots gigantes de colorines (¡genial!). Lo que no está nada claro es si la acción será en 2 ó 3-D, si bien los gráficos serán con toda seguridad poligonales. Chamaleon Twist 2 gozará de mejores gráficos, pero el sistema de control y la mecánica de juego se mantendrán intactos. Y por último, Snowboard Kids 2 funcionará con un motor de gráficos mucho más rápido que el de la primera parte, ofrecerá más circuitos y contará con algunas armas nuevas. Por lo que sabemos, se parece más a Mario Kart que al Snowboard Kids original. Eso estaría bien.

¿Superagente Especial 008?

Midway ha confirmado los rumores acerca de Spy Hunter Millennium, un nuevo «simulador de espionaje», más parecido a GoldenEye que a Mission: Impossible (menos mal). Será una actualización del arcade de 1983, Spy Hunter, y dispondrá de cantidad de armas y vehículos para desplazarse por tierra, mar y aire. ¿Una mezcla entre GoldenEye y Body Harvest? Todo podría ser, teniendo en cuenta que no lo veremos hasta poco antes del año 2000... Bueno, nunca se sabe.



Conker 64 aplazado

La fecha de lanzamiento de Twelves Tales: Conker 64, la gran promesa de Rare, está lejos de confirmarse. Rare ha decidido someter al cartucho a una profunda sesión de lifting hasta convertirlo en algo completamente diferente al proyecto original. Al parecer, Conker 64 guardaba demasiadas similitudes con el reciente éxito de la compañía, Banjo-Kazooie, y Rare ha pensado que no está bien programar más de lo mismo. ¿Estará la dulce ardilla protagonista cambiando de voz? ¿Le estará saliendo barba y aparecerá pertrechada con dos ametralladoras en el transformado Conker 64?
En todo caso, la idea del modo para dos jugadores simultáneos sigue adelante.

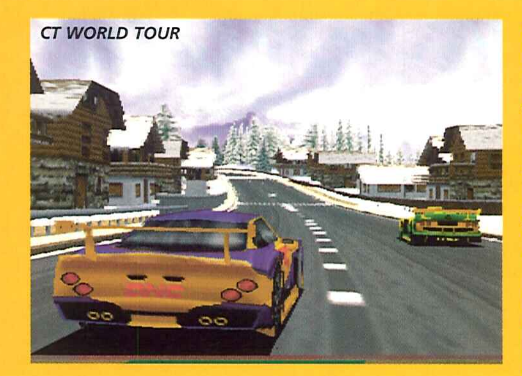
¿QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA?

Carmageddon, el juego de conductores asesinos que puso a Interplay en el punto de mira de los partidarios acérrimos de la censura en los videojuegos, aparecerá en la N64 el próximo verano. El único objetivo en la versión de PC era atropellar tantos animales y peatones como fuera posible, sin duda un plato difícil de digerir para Nintendo. Por consiguiente, en la encarnación de Carmageddon para N64, los animales y los seres humanos se reemplazarán por zombis. (Convendrás con nosotros en que hoy día no se tiene ningún respeto por los muertos).

Otros expertos en gore, Eurocom (los responsables de Mortal Kombat 4), están trabajando en 40 Winks, un plataformas en 3-D de argumento onírico. El objetivo del juego es guiar a un chavalín a través de una serie de sueños y pesadillas para evitar que los Winks, unos espíritus que controlan el mundo subconciente, sucumban al Mal. No esperamos tener muchas noticias de este delirio surrealista hasta la próxima E3.

Tras los pobres resultados de Super Robot Spirits (al que, en su momento, preferimos ignorar por compasión), Bandai quiere resarcirse convirtiendo de nuevo en videojuego otra de sus múltiples series de anime. Esta vez le ha tocado el turno a Neon Genesis Evangelion, y el cartucho resultante parece que se ajustará más al género de acción y aventura que al de lucha. Los gráficos que hemos visto son bastante buenos, y los robots imponen bastante. A ver si esta vez Bandai da en el blanco.

Concluimos nuestra «hoguera de las novedades» adelantándote que Don Traeger Productions se ha asociado con TH.Q para llevar a N64 dos títulos de Electronic Arts: Road Rash 3D y Nuclear Strike. Las conversiones incorporarán mejoras gráficas y efectos visuales exclusivos para nuestra consola. Qué menos, ¿no?

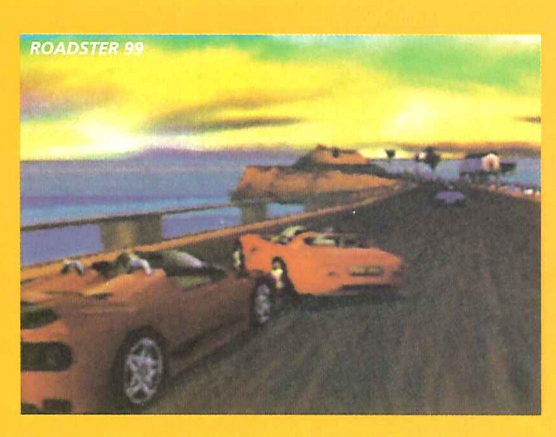

CT WORLD TOUR

pastilla los superdeportivos más caros y rápidos de la historia del motor: Dodge Viper, varios modelos de Porsche, BMW Z3, la Edición Especial del Toyota Supra...

El *environment mapping* que reviste a los coches es superior a todo lo que se ha visto hasta ahora en Nintendo 64 (sí, incluido *V-Rally 99*), y el estilo de juego —carreras sobre asfalto— se parece mucho al de la serie *Need For Speed* de PlayStation. Todavía está por ver su jugabilidad, pero, en cualquier caso, el mes que viene te ofreceremos una preview exclusiva de esta nueva maravilla (que, en principio, debería de salir a la calle en marzo: habrá que verlo). ¡Y no será la única!

También tendremos una *preview* de otra novedad carrerística: *Roadsters 99*, el cartucho en el que están metidos los muchachos de Titus, y que veremos, si todo va bien, antes de que acabe el primer trimestre de 1999. Carreras de deportivos, como las de *GT World Tour*, pero en diferentes tipos de terreno. Se parece mucho a *Automobili Lamborghini*, aunque funciona mucho más rápido y exhibe coches visualmente más atractivos. Efectos de luz en tiempo real similares a los de las carreras nocturnas de *V-Rally 99*, coches descapotables en los que podremos ver al piloto girar el volante (como en *Porsche Challenge*, de PlayStation) y un modo para cuatro jugadores. ¿Qué te parece?




ROADSTER 99

Al servicio de Su Majestad la N64

Desde agosto que estás escribiendo cartas y más cartas a los Reyes... ¡Pero sólo quieres regalos para ti! ¿Y qué hay de tu consola? ¡Pide algo para ella, desagradecido!

JAM!!

Fabricante: AIMS
Distribuidor: CENTRO MAIL
Precio: 11.900 pesetas
Puntuación: 91%

Si tienes un PC en tu habitación y no tienes sitio (o dinero) para comprarte una tele en la que enchufar tu Nintendo 64, estás de suerte: ¡con esta cajita mágica podrás utilizar el monitor de tu ordenador para jugar! Mejores gráficos y mejor sonido:

1- La resolución de los monitores de ordenador es muy superior a la de los aparatos de televisión normales. Si tienes un monitor de 14" podrás disfrutar de todos los píxels de los juegos en alta resolución (en una inferior a 21", muchos no se verían). Si además piensas comprarte un Expansion Pak para tu consola y no tienes una tele de 21", con el JAM!! y un monitor de 14" para PC (tamaño estándar), podrás ver en todo su esplendor los gráficos de Forsaken, NBA Courtside, Turok 2, Rogue Squadron...

2- El JAM!! cuenta con un puerto de sonido propio. Puedes enchufar en él tus auriculares y comprobar cuán maravilloso es el estéreo de Zelda, o conectarlo a tu equipo de música para obtener una calidad inmejorable. Por supuesto, además del puerto de sonido estéreo, el JAM!! también tiene un controlador de volumen.

La instalación es sencilla y rápida, ya que el ordenador no tiene que reconocer nuevo hardware. Simplemente tienes que enchufar la consola y el monitor al JAM!!, y encender las tres cosas. La sensación de tridimensionalidad aumenta muchos enteros, incluso en los juegos de resolución normal. Lo malo del JAM!! es que no te permite capturar imágenes de pantalla. Qué lástima...



ULTRA RACER

Fabricante: PERFORMANCE
Distribuidor: NETAK
Precio: 5.990 pesetas
Veredicto: 80%

El primer pad pensado para los usuarios de Nintendo 64 que suelen jugar con una mano y sujetar el bocadillo de chorizo con la otra. En la parte superior tiene un pequeño volante analógico con 90º de giro; sobre este volante están los cuatro botones C; debajo del aparato hay un gatillo que se puede mover hacia adelante y hacia atrás. Las funciones del gatillo son las de A y B, de manera que, en un juego de carreras, la configuración por defecto sería «hacia atrás par acelerar y hacia adelante para frenar». No obstante, hay un selector que permite intercambiar entre sí estas dos funciones. Por último, sobre el panel frontal, bajo el volante, están los botones que sustituyen a la cruceta digital y los botones programables. Los primeros sirven para desplazarse por los menús y los segundos para que les asignes las funciones que quieras... ¿Suena complicado? No te asustes. Piensa que, en los juegos de carreras, raras veces utilizas otros botones que no sean el acelerador y el freno. Lo mejor del Ultra Racer es que graba la configuración de los botones. Así, si después de apagar la consola la vuelves a encender, aunque hayan pasado varios días, el mando tendrá la configuración de controles que tú le asignaste la última vez. Todo un ahorro de tiempo. La mala noticia es que el mando original de nuestra consola ya tiene un stick analógico que funciona a las mil maravillas con todos los juegos. El Ultra Racer funciona igual de bien, pero sólo sirve para los títulos de carreras...



PAD G64

Fabricante: GAMESTER
Distribuidor: CENTRO MAIL
Precio: 3.690 pesetas
Puntuación: 78%

El G64 es un pad transparente con todos los controles del pad original de la consola y con algunas prestaciones extras. Su diseño es un poco diferente al del mando original: la parte central es más larga y las laterales, más cortas. Esto te permite una mejor sujeción y una rápida accesibilidad a todos los botones, aunque al principio te resultará un poco incómodo.

Cuenta con un botón de cámara lenta, otro de autodisparo y otro de turbo, si bien hay muy pocos juegos en los que alguno sirva para algo. Lo mejor es el plástico transparente, que te permite ver los muellecitos del stick analógico y el circuito impreso de los botones... Ideal para curiosos.



PER4MER RACING WHEEL

Fabricante: PLATINUM SOUND
Distribuidor: CENTRO MAIL
Precio: 9.990 pesetas
Puntuación: 87%

El Per4Mer carece de un gran ángulo de giro —unos 100º—, pero es increíblemente preciso y robusto. Su aspecto es sobrio, su cuerpo robusto y la distribución de los botones muy sencilla. Viene acompañado de dos pedales: acelerador y freno, y es compatible con todos los juegos de carreras de N64. Si lo pruebas con V-Rally 99 no podrás resistirte a sus encantos.

Lo malo es que no vibra, y carece de puerto para el Rumble o el Controller Pak. Para salvar una partida en un juego que no tenga memoria en cartucho, tendrás que activar la pausa, enchufar el mando normal, salvar la partida y volver a hacer lo mismo para seguir jugando con el volante. Un verdadero calvario, sí. Si no fuera por eso, sería el volante perfecto.



Periféricos cedidos por:
CENTRO MAIL
Tel. 902 17 18 19

¡Qué cara! Ha fingido una falta en el área...

El portero salva la situación mientras el defensa se rasca las pulgas.

Parece que FIFA '99 será más jugable que su anterior edición.

Vale, vamos a satisfacer tu curiosidad: esto sí que fue gol.

Por suerte, se pueden esquivar las faltas.

Nunca sabrás si este tiro llegó a ser gol.

Perspectivas de cámara a go-gó. Estupendo.

Preciosa tijereta, ¿no crees?

El regreso de un clásico

FIFA '99



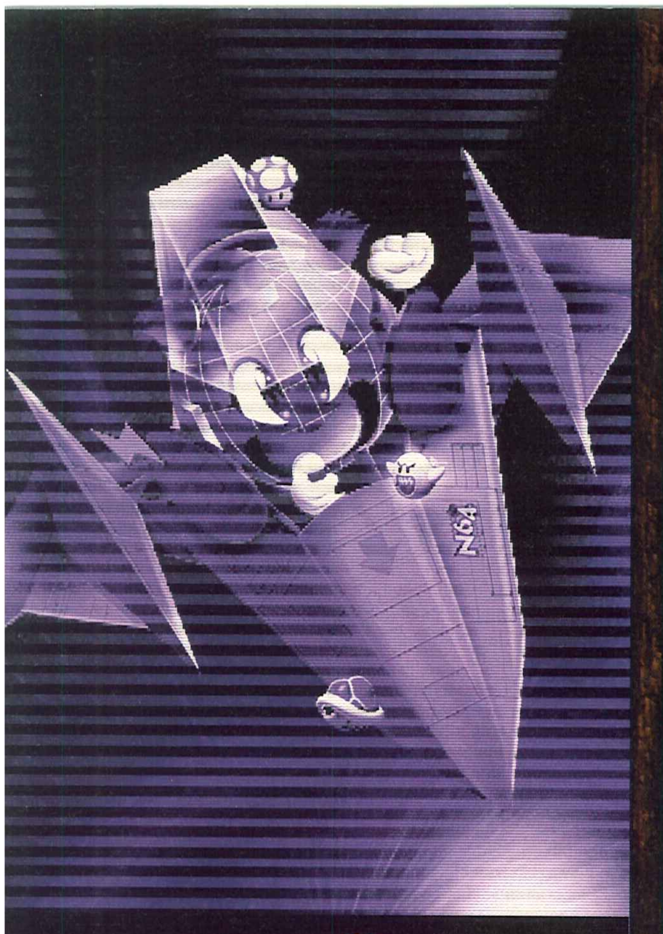
EA	64M	1-4	Marzo

Apenas han pasado seis mesecitos desde que analizamos Copa del Mundo: Francia 98 (le concedimos un digno 85%), cuando la serie FIFA ya se lanza a nueva ofensiva.

En esta ocasión, el equipo de desarrollo —radicado en Canadá— ha utilizado una actualización del *engine* que insufló vida a las dos últimas entregas de la serie. Para variar, la principal baza de esta nueva encarnación es la licencia oficial de la *FIFA*. Con 220 equipos provenientes de 12 ligas nacionales, una Súper Liga Europea, la Liga de Campeones, la Copa de la UEFA, la Recopa de Europa, competiciones personalizables, etc., está claro que *FIFA '99* no se va a andar con chiquitas en su duelo a muerte contra el extraordinario *ISS '98* de Konami.

El título de Electronic Arts te permitirá jugar con tu equipo favorito a lo largo de una temporada completa, o ganar la Copa de Europa con las alineaciones correctas, los verdaderos nombres de los jugadores, los uniformes auténticos y los encuentros reales. El simulador de Konami... no (aunque ése sea su único defecto). Es de esperar que, esta vez, EA se lo haya currado para resolver los defectos en el sistema de control (sobre todo, por lo que respecta a la lentitud de respuesta de los botones) que han perseguido como una maldición a la serie *FIFA* desde los días de la Mega Drive.

Por descontado, esta serie no habría mantenido cotas tan altas de popularidad durante tanto tiempo si ninguna de sus encarnaciones fuera buena, y hay que reconocer las dos últimas disfrutaban de una jugabilidad decente y un sitema de pases preciso. En *FIFA '99* se incluyen la mayoría de innovaciones de *Copa del Mundo*, además de algunos detalles novedosos para tentar a los que posean entregas precedentes. ¿Qué detalles son esos? Descúbrelo en nuestro próximo número.



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64



¿TODAVIA QUIERES MAS?

No te pierdas nuestra Investigación Especial sobre Perfect Dark. Desde la página 20.

GO! GO!







Un esqueleto explosivo que causa graves daños en tu... trasero.



Unos perros diabólicos con tres cabezas que escupen fuego. Demasiado ajo.

El cuadrado amarillo es el sistema automático de enfoque de objetivo.

¿Una cabeza de dragón sobre un pedestal? No estamos muy seguros, pero sea lo que fuere, es más duro que una maruja en unos grandes almacenes de rebajas, y parece que se lo pasa pipa escupiendo fuego.



Nuestro héroe (uno de ellos) investiga en el rastrillo del castillo.

Sí, ya sé que con esa pinta sería el hazmerreir del instituto, pero no te fíes de las apariencias.



CASTL

¡Salta!

Los incondicionales de la saga original de Castlevania y de sus secciones de plataformas de tremenda dificultad no se sentirán defraudados con este nuevo título. Castlevania 64 cuenta con la dosis exacta de saltos mortales en tramos que, en ocasiones, nos recuerdan a ciertos pasajes de Tomb Raider, un juego más fácil de controlar. Es preciso que Konami encuentre el grado justo de dificultad para C64; si pretende alcanzar un éxito a nivel mundial con su nueva creación no debe permitir que los jugadores no iniciados en esta saga se sientan abrumados en las secciones más complicadas.



Vas a tener que calcular muy bien el salto si no quieres que en pantalla aparezca el fatídico «Game Over».



Héroe de acción antivampiros en todo su esplendor.



No está tan muerto como parece a primera vista.

Belmont ante un interruptor que abre una puerta.

En la escena de vídeo puedes ver las terroríficas hordas de muertos vivientes.



Castlevania, el gran éxito de Konami legendario por su dificultad en los tiempos de la NES, prepara su lanzamiento en un mundo totalmente en 3-D. La apariencia inconfundiblemente bidimensional de Symphony of the Night, su encarnación para PlayStation, hace que su incursión en el mundo de las 3-D no sea tarea fácil, sobre todo si tenemos en cuenta que, para muchos, se trata de una serie que alcanzó la perfección en un entorno 2-D. Por ello, es preciso adoptar actitud radicalmente diferente por lo que se refiere al diseño de los niveles.

El último cartucho con el que hemos podido jugar en la oficina sugiere que el *Castlevania* para N64 será tan duro como sus antecesores. Nada más empezar te encuentras en los alrededores de un enorme castillo gótico (tu objetivo final y residencia del mismísimo Drácula). Desde el momento en que abres las puertas, el juego te arroja a todo tipo de situaciones problemáticas. Una secuencia de vídeo, acompañada de una música tétrica muy adecuada, te introduce en el primer desafío: una horda de esqueletos animados que salen del suelo y arremeten contra ti, al igual que pasaba en la estupenda película *Jason y los Argonautas*. De hecho, no sería descabellado pensar que los programadores del juego han estudiado a fondo este clásico cinematográfico de Ray Harryhausen. Los esqueletos que han creado son igualitos; por un lado, aportan cierta vis cómica (si te fijas, no hay nada que una los huesos y los mantenga en pie), pero por otro, también resultan de los más aterrador. Con esa tétrica sonrisa de «oreja a oreja», el estremecedor «cliquiti-clac» de sus huesos, y una determinación inhumana a no rendirse jamás, se cuentan entre los enemigos más agobiantes que se hayan visto jamás en un videojuego.

El sistema de lucha de *Castlevania 64* utiliza un cursor que apunta automáticamente, fijando un cuadrado sobre el diafragma del enemigo más cercano; así ayuda a que todos los esfuerzos de tu personaje se centren en eliminar un único objetivo cada vez. Lo más divertido de estas peleas con los esqueletos es que, aun habiéndoles arrancado un brazo, una pierna o la cabeza, tienes que seguir enfrentándote con el resto del cuerpo. Vimos más personajes malignos estupendos, cuales son los esqueletos azules, con un extraño burbujeo alrededor de sus cabezas. Estos tipejos corren hacia ti con más rapidez que el resto, parecen como si tuvieran algún tipo de urgencia fisiológica. Es un misterio que se resuelve enseguida: el efecto burbujeante de sus cabezas resulta ser una bomba que se ha activado y está a punto de estallar. Estos muertos vivientes son los soldados suicidas del mundo de *Castlevania*, y su único deseo consiste en acercarse a ti antes de explotar. Otros monstruos que pudimos contemplar en el cartucho de cuatro niveles eran unos perros que finiquitamos tras una dosis masiva de hachazos. A continuación, nos asaltaron tres primos suyos que escupían fuego por la boca, y unos murciélagos vampiro que revoloteaban en derredor nuestro durante algunos de los tramos de saltos entre plataformas más complicados. Cuando conseguimos entrar en el castillo nos achicharró una criatura no identificada clavada en un palo. No sabemos lo que era, pero su aliento era casi tan ardiente como el del dire.



GRÁFICOS Entre otras criaturas diabólicas encontramos perros salvajes de tres cabezas y murciélagos vampiro que revoloteaban sobre nuestras cabezas durante los tramos de saltos más complicados.

Castlevania 64		
KONAMI		
Verano '99		1
Precio no disponible		

CASTLEVANIA 64 machacahuesos



Otra cabeza de esqueleto a punto de estallar. ¿Y a quién le importa?

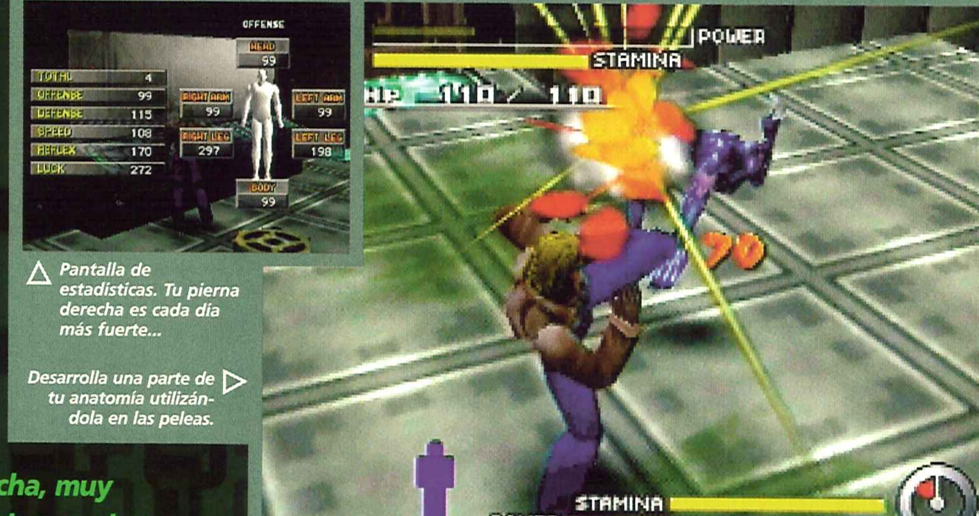
A estas alturas, *Castlevania* ya tiene un aspecto estupendo; es un título repleto de acción salpicada de algunas raciones de RPG. Hay un montón de puzzles por resolver, secciones de plataformas muy complicadas que superar, y toneladas de objetos que recoger para su posterior utilización. Si a esto le sumamos una buena selección de personajes con los que adentrarse en la aventura, nos encontramos ante uno de los mejores juegos de 1999. Y para eso ya falta muy poquito.

CONTINUARA... Más noticias de *Castlevania 64* el año que viene.

PRIMER ANÁLISIS DE ESTE GIGANTESCO «AVENTURAS 3-D» DE FANTACIENCIA

Hemos de admitirlo. El guión de Hybrid Heaven nos ha dejado patidifusos. Lo que sabemos hasta ahora es esto: Johny Slader, psicópata de pelo gris y mercenario por cuenta propia, es el único que puede salvar al presidente de los Estados Unidos, al que han raptado los híbridos a los que se refiere el título.

Sin embargo, tras una fantástica secuencia introductoria (con una duración increíble de seis minutos y medio), la cosa empieza a complicarse. Después de que una misteriosa silueta le explique en su portal la misión de una forma que parece sacada de un capítulo de *Expediente X*, nuestro héroe entra en una estación de metro y, de repente, se ve rebasado por un indio que viste una chaqueta roja. Así empieza la acción: de pronto, tú eres Chaqueta Roja (su nombre real es Díaz), sufres unas jaquecas tremendas, disparas tus armas de lado con endemoniado estilo lateral, y tienes varias misión que cumplir (entre ellas, liberar a los híbridos).



△ *Pantalla de estadísticas. Tu pierna derecha es cada día más fuerte...*

Desarrolla una parte de tu anatomía utilizándola en las peleas. ▷

TECNOLOGÍA *El sistema de lucha, muy ingenioso, combina combates a tiempo real con asaltos dirigidos mediante menús.*

Extraño comienzo. Sin embargo, el juego tan sólo está completo en un 50%, por lo que es de suponer que tanto el guión como los diálogos grabados (hay muchísimos) empezarán a tener sentido conforme avance su desarrollo. Lo que nosotros suponemos que sucederá es que, después de un breve control de carapintada Díaz, pasarás a manejar a Slader y tendrás la misión de enmendar los entuertos de Díaz. Pero eso el tiempo lo dirá.

Estos problemillas de la trama no afectan a la jugabilidad. *Hybrid Heaven* es una especie de *Mario* con elementos de juego de rol. Los entornos son enormes y, como era de esperar, puedes moverte con total libertad por todos ellos. No hay tanta libertad de movimientos como en *Mario*, pero en Konami han realizado un esfuerzo considerable para evitar una estructura lineal, por lo que cada pasadizo está repleto de salas que dotan al juego de una sensación laberíntica.

Hybrid Heaven está ambientado en el futuro y, como tal, carece de los típicos villorrios campestres y tabernas, pero aun así está estructurado como un juego de rol tradicional. Los lugares más importantes están abarrotados de gente con la que puedes conversar mientras que en el resto, cuando viajas de un sitio a otro, no paran de aparecer criaturas diabólicas con las que debes poner a prueba tu fortaleza física y el poder de tus puños. En esta especie de interludios deberás practicar



HYBRID

Probemos con una pelea

Hay un montón de enemigos y, por lo tanto, un montón de ocasiones para machacarlos. Aquí te explicamos cómo hacerlo.

PRIMER PASO: ENERGIA

Antes de enzarzarte en una pelea conviene contar con una barra de energía a tope para que tus ataques sean a plena potencia. No obstante, puedes atacar a un enemigo sea cual fuere tu reserva de energía. Después de un ataque, si esperas un momento, tu barra de energía se irá rellenando poco a poco.



SEGUNDO PASO: ATAQUE (A)

Con la barra de energía a tope, abalánzate sobre el rival y pulsa A. Aparecerá el menú de la imagen. «Item» se divide en «Refresh» (por ejemplo, para recargar la energía), y «Weapons» (armas). Por desgracia, debes estar bien avanzado en el juego antes de tener acceso a las armas. La opción que nos interesa en este caso es «Attack».



TERCER PASO: ATAQUE (B)

Presta mucha atención. Observa la posición de Díaz. Si su pie derecho está adelantado, utiliza el izquierdo. De este modo, puede ejecutar su movimiento de patada de una sola vez. Lo mismo sucede con los puñetazos, sólo que en este caso debes tener en cuenta la distancia que te separa del rival.



tus habilidades para estar a la altura de las circunstancias en los tramos más complicados del juego. Para triunfar, un juego de rol debe incorporar dos elementos básicos: un guión de gran calidad y un buen sistema de combate. A pesar de la pequeña confusión a la que hemos aludido al principio, la calidad de la trama de este título es excelente. *Hybrid Heaven* es conciso, inteligente, interesante y carece casi por completo de nombres estúpidos. Y lo mejor de todo es que debes poner toda tu atención para ir cazando pistas.

El sistema de lucha, muy ingenioso, combina combates a tiempo real con asaltos dirigidos mediante menús. Más abajo tienes una descripción aclaratoria, pero con sólo jugar unos minutos te das cuenta de que se trata de un sistema brillante; su manejo es más sencillo que el de los tradicionales juegos cargados de menús, y satisfará a partes iguales a los especialistas en juegos de rol y a los incondicionales de las aventuras de acción. Tal vez el único problema de *Hybrid Heaven* sea la cámara. Sigue el sistema de *Goemon*: no es ajustable, sino que, de forma automática, intenta situarse siempre detrás del jugador. Este sistema es molesto cuando quieres cambiar de dirección con rapidez, y complicado cada vez que debes encaramarte a una caja. Nosotros sugerimos que se pueda controlar la cámara con los botones C. De este modo podría solventarse el único defecto que hemos podido encontrar en *Hybrid Heaven*. Pero el lanzamiento del juego no se prevé hasta el verano próximo, por lo que tienen tiempo de sobras para arreglar posibles fallos. Antes de esa fecha, *M64* os ofrecerá un análisis EXCLUSIVO de este estupendo juego.

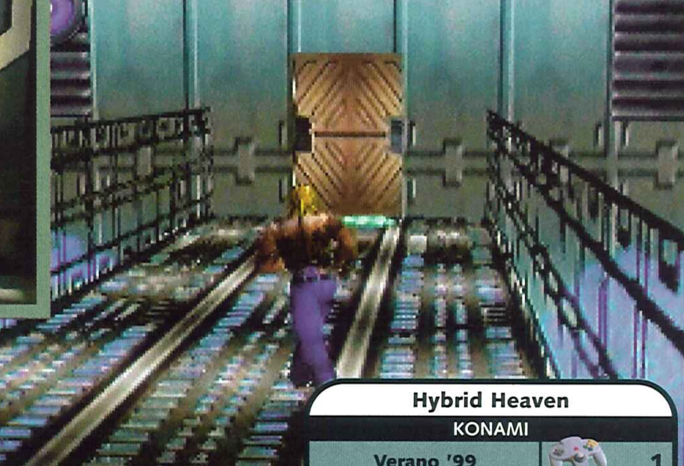
◁ *Ponte algo encima, muchacho. No está bien eso de recibir a las visitas en cueros.*



Creo que empiezan a sospechar que tú eres el causante de semejante lío. ▷







△ *Al entrar en esta zona cerrada, los extraterrestres saltarán contra las ventanas en tu búsqueda.*

El misterioso Díaz se dirige a una de las mu-chas puertas de Hybrid Heaven. ▷

Hybrid Heaven	
KONAMI	
Verano '99	1
Precio no disponible	

HEAVEN
perpetuación de la especie

CUARTO PASO: ATAQUE (C)

Necesitamos una buena patada, así que... puedes elegir. Lo mejor de todo es que si sigues golpeando a tu oponente en el mismo punto, al final esa parte de su cuerpo será su punto débil. Cuando esto suceda aparecerá un recuadro con su cuerpo al lado de su barra de energía, y la aparte afectada quedará destacada en rojo.

QUINTO PASO: GOLPE

Aquí has escogido la Patada Alta Derecha. Es un golpe perfecto por dos motivos; en primer lugar, Díaz contaba con energía máxima cuando dio la patada y, en segundo lugar, antes del golpe estaba apoyado en su pie izquierdo, razón por la cual el movimiento se ha ejecutado con rapidez.

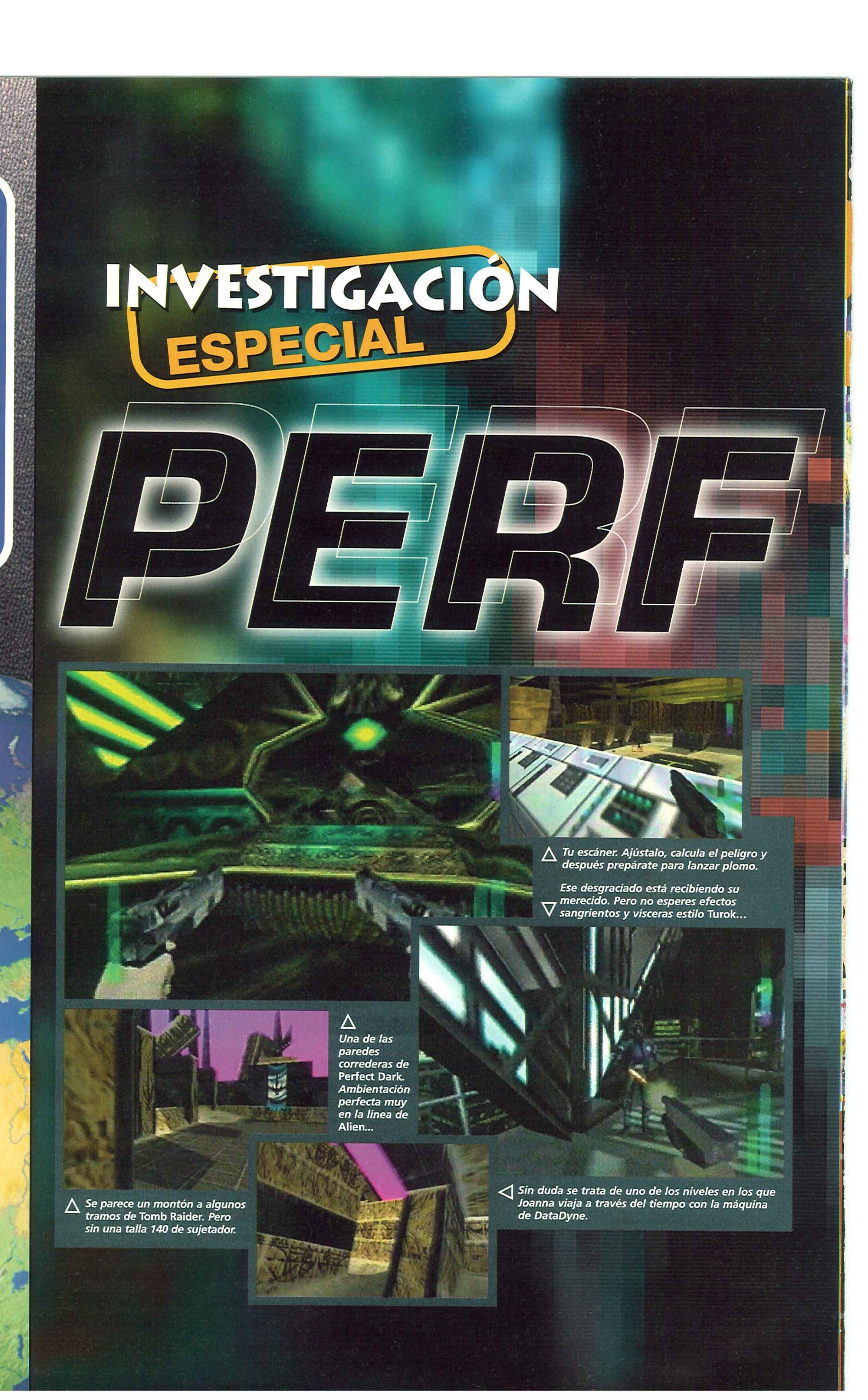


SEXTO PASO: PUNTOS

Según la rapidez con te deshagas del enemigo, o la energía que hayas consumido, ganarás más o menos puntos. Estos puntos se reflejan en tu barra de energía y te brindan un impulso extra en tu siguiente pelea. También podrás ver una puntuación por porcentajes que indicará tu rendimiento general.



Cuando se trata de investigar sobre los progresos de un juego como Perfect Dark, el mundo se nos queda pequeño. Este mes hemos ido al corazón de Inglaterra para robarle a Rare algunas imágenes exclusivas de la súper continuación de GoldenEye.



△ Tu escáner. Ajústalo, calcula el peligro y después prepárate para lanzar plomo.

▽ Ese desgraciado está recibiendo su merecido. Pero no esperes efectos sangrientos y vísceras estilo Turok...

△ Una de las paredes correderas de Perfect Dark. Ambientación perfecta muy en la línea de Alien...

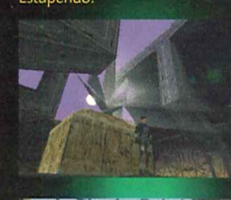
△ Se parece un montón a algunos tramos de Tomb Raider. Pero sin una talla 140 de sujetador.

◁ Sin duda se trata de uno de los niveles en los que Joanna viaja a través del tiempo con la máquina de DataDyne.

Va camino de ser el mejor y más importante juego de Rare. Es la continuación de GoldenEye. Señoras y señores, les presentamos (por enésima vez)... ¡Perfect Dark!



VIDEO A TOPE
Como pasaba en *GoldenEye*, cada nuevo nivel de *Perfect Dark* empieza y acaba con una escena de vídeo. No obstante, esta vez la heroína será la encantadora Joanna Dark. No podía ser de otra manera. Su vestuario cambia de sector a sector y, como los despreciables malos del juego siempre reciben leña en la misma parte de su anatomía, nuestra agente secreta favorita siempre va vestida para la ocasión. Estupendo.





ECT DARK

Perfect Dark	
RARE	
Verano 99	1-4
Verano 99	



Atención: la mayoría de los miembros del equipo de desarrollo de GoldenEye no habían trabajado nunca en un juego antes de ponerse manos a la obra en el que, con el tiempo, se convertiría en uno de los mejores títulos del mundo.

De hecho, para poder llegar a lo mejor que se ha visto de James Bond desde *La Espía Que Me Amó*, hicieron falta tres años (¡1.095 días!) y el desembolso de una cifra astronómica por parte de Nintendo (cifra que se recuperó en cuestión de segundos poco después del lanzamiento en los Estados Unidos, todo hay que decirlo). *GoldenEye* casi rozó la perfección, y eso es un logro increíble que hay que atribuir a Rare y que, inevitablemente, nos conduce a las excelencias de su próximo título, *Perfect Dark*.

Después de que MGM decidiera, de forma sorprendente, garantizar a Black Ops, compañía de desarrollo para PlayStation, la licencia de *Tomorrow Never Dies* (con la que, en la actualidad, están creando un peor que mediocre título al estilo de *Shadows of the Empire*), Rare se puso a trabajar en la creación de su propio universo original al ciento por ciento. Aun así, decidió adoptar una trama de agentes secretos similar, esta vez ambientada en el futuro (un futuro que, dicho sea de paso, bebe de diversas fuentes cinematográficas clásicas).

Joanna Dark, cuyo nombre en clave es *Perfect Dark*, es la nueva beneficiaria de una licencia para matar (o cualquiera que sea su equivalente en el año 2043), y de un ropero que para sí quisiera más de una de las habituales de la prensa del corazón. Y, aunque no comparta con Bond la pasión feroz por el vodka con Martini y las mujeres despampanantes, esta chica se lo monta a las mil maravillas para derribar a un oponente con un simple golpe en la cabeza a la vez que se escurre por lugares de alto secreto sin ser detectada.

Por todo ello, *Perfect Dark* es el sucesor ideal de *GoldenEye*. Es más extenso, amplio, osado y concienzudo pero mantiene los mejores momentos de su antecesor: sigilo, violencia y desafíos al intelecto. Allá vamos...

LA TRAMA... DE MOMENTO

Es una mezcla de Blade Runner, Terminator y Expediente X. Es Perfect Dark...

Año 2023. El Instituto Carrington, una misteriosa red internacional de espías, encarga a su mejor agente, Joanna «Perfect» Dark, que investigue las actividades de DataDyne, una multinacional multibillonaria que está envuelta en asuntos un tanto turbios.
El servicio de inteligencia piensa que DataDyne está albergando formas de vida alienígenas ilegales que ha capturado mediante una máquina que le permite viajar en el tiempo. Joanna tiene que averiguar cómo ha conseguido DataDyne hacerse con semejante tecnología y qué planea hacer con los extraterrestres.



EL ENCAPUCHADO, EL MALO Y EL FEO
Perfect Dark está repleto de enemigos nuevos. La ambientación futurista, con un guión muy en la línea de *Alien*, ha permitido a Rare recrearse con las víctimas de la implacable Joanna Dark. Aquí abajo tienes dos ejemplos; un secuaz vestido de blanco como a los que Bond solía meterles una bala entre ceja y ceja en *GoldenEye* y, el segundo y mejor, un soldado de a pie parecido a los pilotos de *Tie Fighter* de *Star Wars*. En la versión provisional del juego también se incluyen unos alienígenas alucinantes armados con unos enormes AK47.

VIDA OSCURA








Presenta *Perfect Dark...*

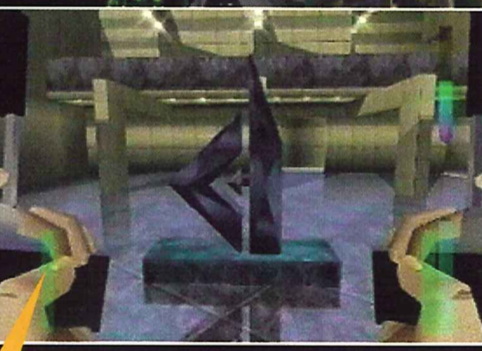
BIENVENIDOS A DATADYNE

Una gran empresa, poderosa y muy, muy peligrosa. DataDyne al habla...

DataDyne: VESTIBULO





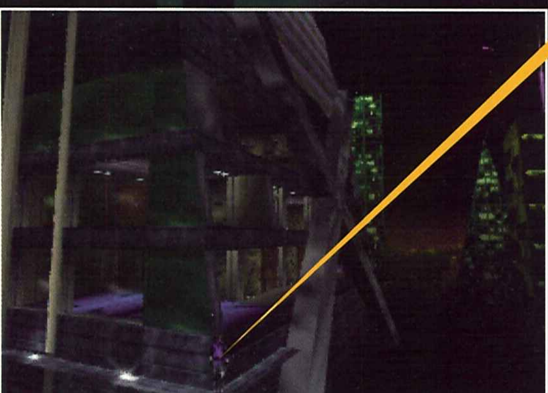


1 *Éstas son tus barras de munición. Cada barra variará dependiendo de la cantidad de munición que pueda cargar tu arma. Cuando te quede poca, camina por encima de la munición que encontrarás diseminada por todas partes, al igual que en GoldenEye.*

2 *Ésta es tu barra de vida. Aunque Joanna, al igual que pasaba con Bond, puede recibir una buena dosis de plomo, el panorama se torna desesperante si te disparan sin cesar. La clave está en la coraza corporal.*

3 *En Perfect Dark deberás hacer trabajar tus neuronas. Además de andar con sigilo, en más de una ocasión deberás reflexionar sobre tus avances y escapar. Para eso tienes esa claraboya. Trepa como puedas y rompe el cristal.*

DataDyne: TEJADO



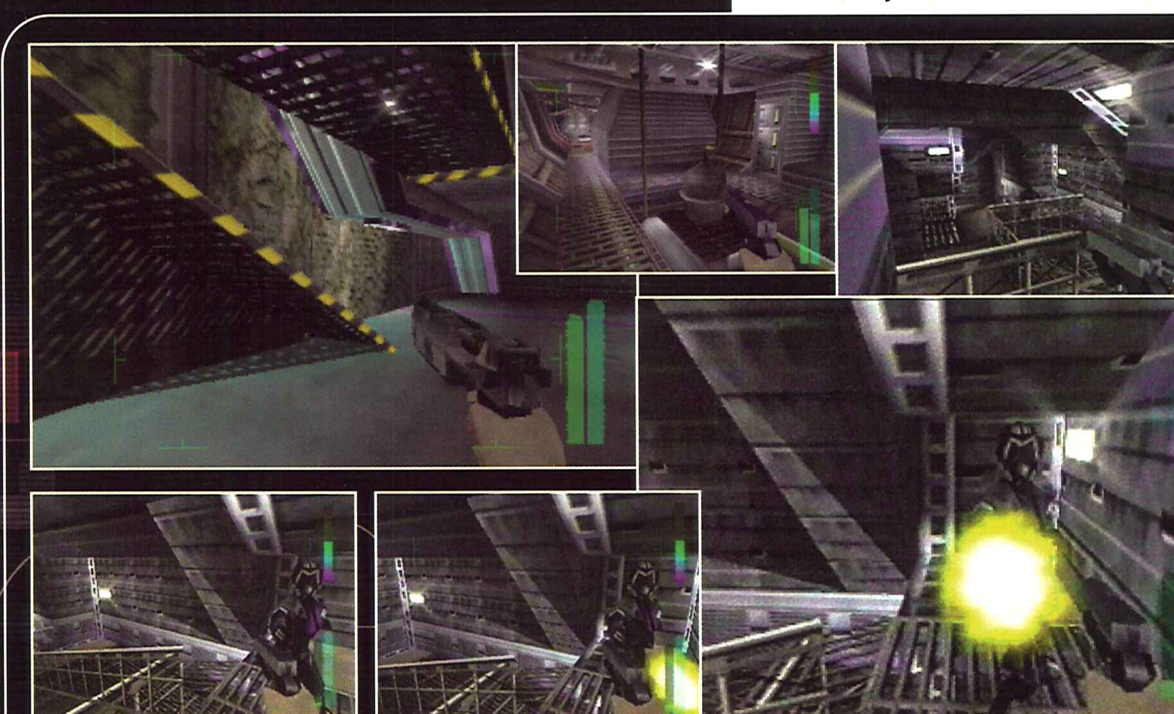
1 *Aquí es a donde irás a parar, a la parte exterior del edificio de DataDyne. Una de las muchas secuencias de vídeo del juego incluye el puente que unirá tu periplo desde el vestíbulo hasta el tejado.*





2 *Al igual que en GoldenEye, puedes dirigirte hacia los enemigos y deshacerte de ellos con una bala traicionera en la nuca. Este tipo la está pidiendo a gritos.*

DataDyne: INTERIOR



1 *¡Explosiones! Al igual que en GoldenEye, si te acercas demasiado puede resultar perjudicial para tu salud. En este caso, uno de los soldados de a pie de DataDyne prueba un poco de tu poder destructivo en forma de granada de mano.*



2 *El nuevo sistema de enfoque de objetivos permite una mayor precisión en el disparo. Hay un cuadrado central del que salen cuatro rayas. Cuando está bien apuntado, estas líneas convergen y el cuadrado parpadea.*

3 *¿Ves la imagen a través de la ventana? El complejo DataDyne es súper realista: hay escaleras, ascensores, ventanas... La verdad es que todos los edificios del juego podrían existir de verdad.*

OSCURO PASADO

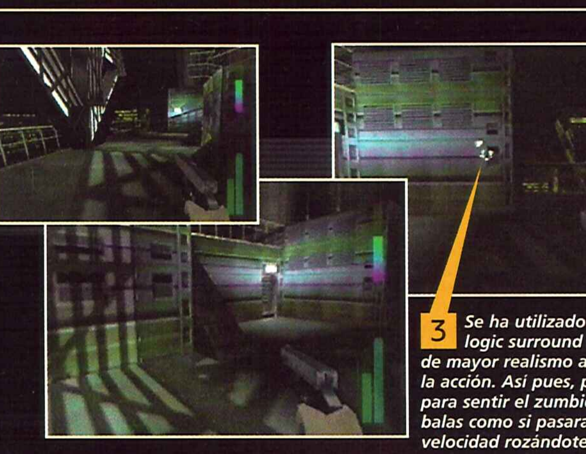
Joanna Dark. La verdad es que no sabemos demasiadas cosas acerca de la protagonista principal de *Perfect Dark*. Podría ser británica, americana o bielorrusa. Su edad es un misterio, y su pasado se encierra en unas tinieblas más densas que las de *Turok*. De lo único que podemos estar seguros es de que no se dedicará a pulular por el cuartel general de DataDyne con un top ajustado, unos shorts ceñidos a los glúteos y unos senos imposibles que desafían las leyes de la gravedad.







¡SIGUE!





3 *Se ha utilizado sonido pro-logic surround para dotar de mayor realismo al entorno de la acción. Así pues, prepárate para sentir el zumbido de las balas como si pasaran a toda velocidad rozándote las orejas.*



4 *De momento, las animaciones de las muertes (de hecho, todas las animaciones), son iguales que las de GoldenEye. Sin embargo, en Rare ya están grabando nuevas y desgarradoras escenas de agonía.*

OTROS MUNDOS

Además de DataDyne, hay muchos otros escenarios nuevos de gran calidad.

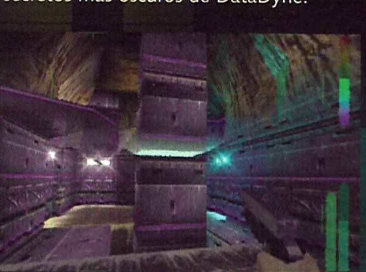
Los Laboratorios

Laboratorios de experimentación. Aquí deberás esquivar la seguridad y hacerte con un espécimen alienígena.



Bunker

Un enorme complejo industrial subterráneo en el que se esconden los secretos más oscuros de DataDyne.



Neo-egipcio

Una extraña y futurista pirámide egipcia. Algo parecido a la película *Stargate* pero mejor, claro está.



Japón

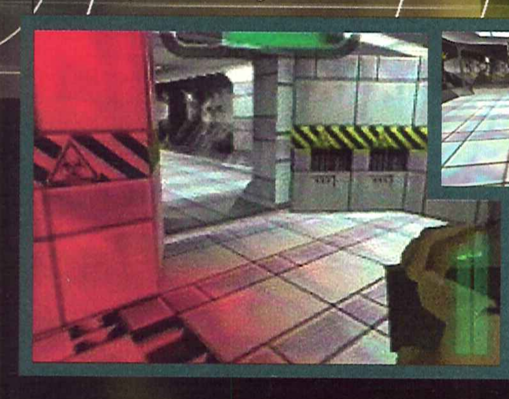
¿Alguien se acuerda de *Blade Runner*? Restaurantes de sushi, luces de neón, chorros de vapor y lluvia ácida. ¡Genial!



¡ALIENS!

rapto...

En una de las partes más emocionantes de Perfect Dark, Joanna recibe el encargo de infiltrarse en una base de investigación secreta de DataDyne para raptar un espécimen alienígena...



¡El alien! Pero hay un guardián. Deshazte de él y...

Todo tranquilo. Entra en los laboratorios con las armas en ristre...



... saca a empellones al extraterrestre de los laboratorios. El lugar al que debe dirigirse sigue siendo alto secreto en el cuartel general de Rare.



Una cosa está clara. No va a ser...



... fácil. Sin embargo, puedes utilizar al lastre alienígena como escudo contra el fuego enemigo.

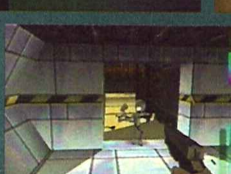
matones...



El problema es que has activado la alarma de la base, y los soldados saben que intentas escapar. Y no te pienses que son soldaditos normales y corrientes. Son extraños alienígenas armados hasta los dientes (si es que tienen...).







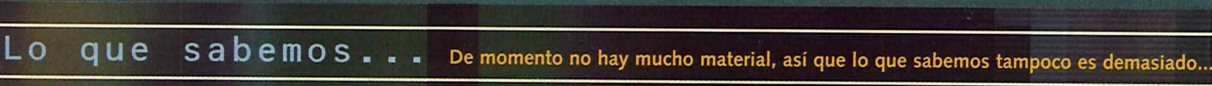




Cuidado: van armados con AK47. Rápido...

... acaba con ellos. Estupendo.

Alien finiquitado. Puedes pasar por encima a ver qué pasa.



Lo que sabemos...

De momento no hay mucho material, así que lo que sabemos tampoco es demasiado...

- El juego presenta un sistema de iluminación llamado «sombreado acústico» que produce un estupendo efecto de profundidad. Si has visto *Unreal* para PC, podrás hacerte una idea de lo efectivo que puede llegar a ser.
- Las texturas son diez veces más detalladas que las de *GoldenEye*. Rare ha demostrado mayor ambición con *Perfect Dark* y, si añadimos el Pak de Expansión de 4 MB, el juego puede ser increíble.
- El sonido Pro-Logic significa que, si dispones del sistema en casa, podrás jugar a *Perfect Dark* con sonido surround. Oirás cómo se abren y cierran puertas a lo lejos y el eco de los pasos.
- También puedes recoger cosas y arrastrarlas, además de utilizar objetos pesados y engorrosos, como, por ejemplo, el alienígena de la carretilla, a modo de escudo. (Ver: ¡*Aliens*! Rapto)
- Puedes utilizar las cargas explosivas para hacer agujeros en la pared que permiten a los jugadores pasar de una sala a la siguiente sin necesidad de buscar una puerta. (Ver: DataDyne: Vestíbulo)
- De momento sólo hay una parte con vehículo; la Hoverbike (Ver: ¡Extras!). Según los primeros rumores, no es muy convincente y, por ahora, en *M64* estamos de acuerdo.

Naufragio I

Los restos del naufragio de una nave alienígena en el fondo del océano...



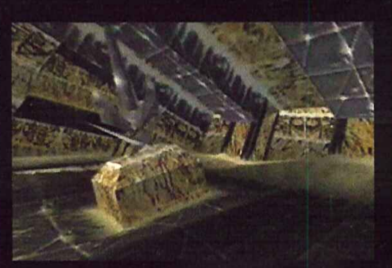
Shipwreck II

De momento, han pensado dos títulos para estos sectores sumergidos terroríficos: «Deep Sea» y «Marine».



Civilización

Joanna viaja atrás en el tiempo, y aterriza aquí: son los albores de una antigua civilización.

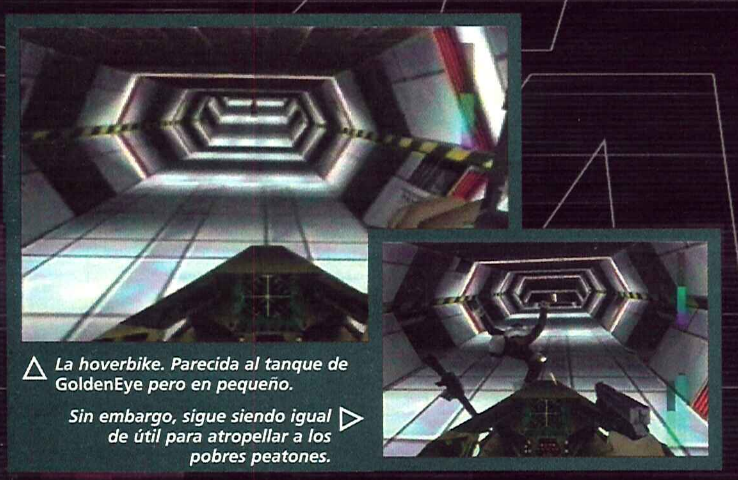


¡EXTRAS!

De momento no contamos con muchos datos sobre el inventario de extras de Perfect Dark, pero sí que hemos visto...

La Hoverbike (Moto flotante)

Aparece en dos ocasiones: en primer lugar, cuando estás intentando escapar de los laboratorios, y después en una especie de aparcamiento de coches futurista. Al igual que pasaba con el tanque de *GoldenEye*, puedes utilizar la hoverbike para arrollar a la peña, pero también te permite acribillar a los enemigos a balazos a medida que avanzas por los pasillos. Los tramos del tanque eran un poco flojos. Esperemos que aquí sean mejores...



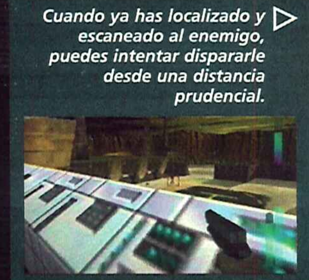
△ *La hoverbike. Parecida al tanque de GoldenEye pero en pequeño.*

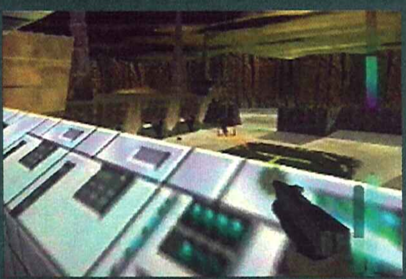
Sin embargo, sigue siendo igual de útil para atropellar a los pobres peatones. ▷

El Escáner

Este ingenioso invento funciona de manera similar al nuevo sistema para apuntar. Gracias a cuatro líneas que emergen de una caja central, el escáner localiza a un enemigo y después estudia su potencial. Una vez escaneado, te dice el tipo de riesgo que puede suponer para tu salud. Si es peligroso, debes andarte con ojo. Si no, puedes enviarlo al otro barrio. Como en este caso.

Cuando ya has localizado y escaneado al enemigo, puedes intentar dispararle desde una distancia prudencial. ▷





ELECCION PERFECTA

Todavía faltan diez meses para su finalización, así que: ¿qué te gustaría que incluyeran los chicos de Rare en Perfect Dark? Aquí tienes las sugerencias de la gente de la Redacción.

Miquel dice...

«Quiero que haya buenos detalles de manera que, si un enemigo cae muerto justo en medio de dos puertas abiertas y éstas se disponen a cerrarse sobre su cabeza, que no puedan cerrarse bien. También quiero escenarios exclusivos para el modo *deathmatch*. Y cuando hieras a un enemigo, no debería recuperarse en unos segundos. Debería retorcerse como un diablo inundado de dolor.»

Carlos dice...

«No debería haber misiones lineales. En *Perfect Dark* quiero caminar a mi aire por los niveles y, además de completar objetivos en el orden que yo prefiera, poder hacer también lo que me apetezca. Muchos de los niveles de *GoldenEye* eran demasiado rígidos; "encuentra a Valentin, espera a Janus en la estatua...". Esta vez quiero gozar de más libertad para que la jugabilidad me parezca diferente en cada partida.»

Carmen dice...

«Más actividades de espionaje. No quiero que el juego me conduzca a laboratorios de investigación de alto secreto a la primera de cambio. Me gustaría tener que averiguar códigos complicadísimos y aventurarme por las respuestas a los enigmas por mi cuenta. Quiero un juego que me obligue a estrujarme los sesos. Ah, y un guión bien currado que tenga un efecto sobre el juego, no una simple excusa para matanzas a porrillo. Eso quiero.»

Sergio dice...

«Tiene que haber sangre a raudales. Cuando dispares una bala en la nuca de alguien quiero que la pantalla se tiña de escarlata. Por el bien de las armas, espero que pasen de los Klobbs. En su lugar, quiero un misil dirigido. Cuando lo dispares, el juego debe cambiar a una perspectiva en primera persona desde el misil para que puedas ver la persecución en busca del enemigo. Quiero dirigir la trayectoria del misil con esta misma cámara, como en *MGS*. También podría mejorarse la inteligencia de los enemigos de modo que vieran el misil e intentaran escapar.»

Sonia dice...

«¿Qué tal si, cuando disparas a un enemigo, saliera arrastrándose con el cuerpo malherido, aterrado ante la idea de que lo remates? Ah, y si te quedaras sin munición, que existiera la posibilidad de que te arresten y te interroguen y que tengas a tu disposición diferentes respuestas. Si aciertas la correcta podrías salvar la vida. Y también me gustaría una heroína sin unos senos excesivos y con vestidos más normalitos. Joanna debería llevar, por ejemplo, un grueso jersey de lana.»

Tú dices...

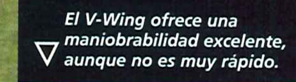
Ahora sólo nos faltan tus ideas. Aquí tienes la oportunidad. Envíanos los CINCO detalles que te gustaría ver incluidos en *Perfect Dark* y, en los próximos meses, publicaremos los más interesantes.

Envíanos tus sugerencias a: **Perfecto Perfect Dark**
Magazine 64
MC Ediciones, S.A
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona



Una de las cinco naves disponibles desde el principio. Rápida y precisa, ideal para

Para volar entre edificios en una ciudad a oscuras, lo mejor es un Snowspeeder.



El V-Wing ofrece una maniobrabilidad excelente, aunque no es muy rápido.

Los cielos son súper realistas.



Mira qué efectos de luz. Ahora limpiate el escote.

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

Rogue S

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana...

Star Wars: Rogue Squadron				
NINTENDO/LUCASARTS/FACTOR 5				
Enero 1999		1	Expansion Pak	
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak	
8.990 pesetas				



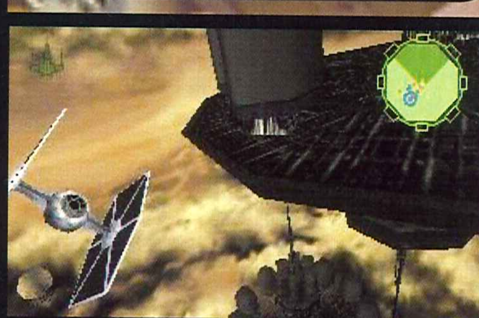


En el primer nivel, la visibilidad es excelente.

La capacidad armamentística de este cacharro es bestial.







Los Tie Fighters conocen su territorio a la perfección.



Un cielo precioso, pero no verás a las unidades de tierra (y ellas a ti sí).

¿Te gustaría vivir ahí? ¿Y bajar la basura a la calle todos los días?

Son como mariposas: cuando se acercan al fuego...





△ El X-Wing, por supuesto, es la estrella del juego.

Rogue Squadron está a la vuelta de la esquina. El mes que viene, por fin, tendremos el cartucho en nuestras manos, listo para un análisis exhaustivo. Hasta entonces, tendrás que conformarte con nuestras últimas averiguaciones sobre el juego.

La mala noticia es que *Rogue Squadron* no contará con un modo multijugador. LucasArts dejó ese detalle para el final y… se les ha hecho demasiado tarde. Vaya. Sin embargo, sí que se han podido mejorar algunos aspectos de lo que ya había programado: el sonido, la cantidad de pilotos y la variedad de armas.

quadron

Por lo que respecta al sonido, éste ha pasado de ser estéreo a ¡Dolby Surround! Ve buscando un buen equipo de alta fidelidad para enchufar tu N64, porque esto no pasa todos los días. Será la primera vez que un cartucho de Nintendo 64 funcione con sonido Dolby. Este sueño se ha hecho realidad gracias a un magnífico trabajo de compresión: más de una hora de voces digitalizadas (sí, en inglés, como las de *Turok 2*) y una variedad de efectos de sonido increíble. Y la música, como te anticipamos el mes pasado, será interactiva y constará de todas las partituras originales que John Williams compuso para la serie. La variedad de pilotos también ha aumentado, pero no sabemos cuántos serán controlables por el jugador, cuántos serán secretos ni cuántos serán de soporte aéreo (pilotos con naves propias que te acompañarán a la batalla). La lista completa está compuesta por: Luke Skywalker, Wedge Antilles, Zev Senesca, Dack Ralter, Wes Janson, Derek «Hobbie» Klivan y Kasan Moor. Unos son personajes que aparecieron en alguna película de la serie —como Skywalker y Antilles—, y otros serán exclusivos del juego. Por supuesto, en *Rogue Squadron* podrás encontrar las biografías completas de todos ellos. Sin embargo, la mejor noticia que tenemos que darte hace referencia al armamento de las naves: además de los láseres propios de cada aparato, ¡podrás comprar armas especiales en el menú que precede a cada nivel! Así, si tienes que enfrentarte a los AT-AT de Tatooine —los robots gigantes de cuatro patas, para entendernos—, podrás comprar un cable de acero como el del primer nivel de *Shadows of the Empire*, The Battle of Hoth. ¿Te acuerdas? Tenías que «atar» las piernas del AT-AT para que tropezara y se rompiera la crisma contra el suelo. Ahora imagínate eso en un cartucho con estos gráficos y una expansión de memoria de 4MB…

También podrás comprar cañones antitanque, capaces de atravesar las corazas de hierro de las unidades de tierra enemigas más duras; bombas, para volar por los aires las torretas que protegen los objetivos principales; misiles de búsqueda automática, capaces de localizar un enemigo y seguir su rastro de calor hasta alcanzarlo… Habrá más, pero LucasArts guarda con celo todos los secretos de esta maravilla. Los gráficos se han acelerado aún más, y se han mejorado los efectos de luz. Ahora, si en medio de la noche disparas hacia el suelo, la luz del láser iluminará gradualmente el escenario hasta llegar al suelo. Y lo mejor es que, si hay enemigos cerca, verán esa luz te freirán vivo. Por otra parte, si el escenario está tan oscuro que apenas puedes ver dónde está el suelo, tus disparos te servirán para alumbrar tu derredor y no pegártela contra una colina. Tú decides: ¿ver por dónde vas y arriesgarte a que los malos sepan dónde estás, o pilotar a oscuras a gran altura? Porque esa es otra: si vuelas bajo, el fuego de tus propulsores te delatará enseguida… ¡Estamos deseando jugar! Dentro de 30 días te lo contaremos todo. 



△ Los daños sufridos durante la partida se reflejan en las texturas de tu aparato.



◁ La joya del garaje rebelde. ¡Y disponible desde el principio!



△ El juego de cámaras de los replays es así de alucinante.



¿Qué es eso? ¿El escudo de una armadura o un ventilador portátil?

Esquiva esas cuchillas oscilantes. Las flechas partirán de los muros para ponerte pelín más complicadas las cosas.

Este fuego que hay alrededor de nuestro héroe es fruto de un encantamiento.

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

Hype The

Tarde o temprano, siempre llega el momento de luchar por los ideales. Incluso en la vida de los Playmobils.

Hype: The Time Quest	
UBI SOFT	
1er trimestre 99	1
Precio no disponible	



El ataque de los fantasmas. Has de saltar para golpearlos.

¡Esto es tener visión de futuro! Ni rastro de niebla



Este escenario no tiene mucho que ver con lo otro. Parece La casa de la pradera.

Una folklórica antes de afeitarse por la mañana.

«¡Chúpate esa!» Hype se las ve con unos roedores poco amistosos.



«Póngame una bolsita de clavos, por favor. ¿Y puede tener mi caballo listo para hoy?»



En los jardines del castillo Hype se dedica a torturar a un inocente elfo. Anda, Hype, no seas tan malo...



Esos efectos de luz no están nada mal, ¿eh?

Prepárate para un duelo de espadas. ¡En guardia!



El dragón amiguito de Hype en plena acrobacia aérea.

Time Quest

Cuando eras pequeño cómo te divertías? ¿Con los Playmobil o con el Tente? Una encuesta de urgencia entre los miembros de la redacción revela una aplastante victoria de los Playmobil. Por lo tanto, es fácil comprender el insano interés que este juego a la Playmobil ha suscitado entre nosotros.

Vimos algunos niveles funcionando en el E3 de Atlanta y desde entonces las oficinas canadienses de Ubi Soft han seguido trabajando duro en su desarrollo. Aunque la versión Nintendo 64 se retrasará un poco respecto a la versión PC, ya falta poco para que llegue.

El juego adopta personajes del mundo Playmobil —principalmente de ambientación medievalizante— y los sitúa en un viaje en el tiempo de una encomiable complejidad. El héroe de la historia es Hype (que se puede traducir como «a bombo y platillo»; se ve que al creador del juego le pareció un nombre muy ocurrente), y el malo malísimo es Black Knight (Caballero Negro). Hype se pasea por el tiempo como Pedro por su casa para evitar que Black Knight se haga con el dominio del mundo y lo convierta en un lugar oscuro y maligno.

Por supuesto, esto que te hemos explicado es la clave de trece niveles atestados de desmadradas aventuras. Lo curioso es que los protagonistas son playmobils: recordarás su magnífica movilidad (sus codos y rodillas son rígidos, sin ir más lejos). De ahí que sea digno de admiración que los diseñadores de *Hype* hayan conseguido crear un juego muy dinámico, donde abundan las luchas de espadachines, sin perder ese toque de, bueno, plástico rígido al que estamos habituados.

TECNOLOGÍA Son trece niveles de desmadradas aventuras de espadachines con Playmobils como protagonistas.

Los niveles que hemos probado implican luchar contra esqueletos guardianes y fantasmas, resolver algunos puzzles con distintos grados de originalidad. En uno de los que más nos gustaron, hay que pasar sobre unas baldosas de colores de manera que sólo avanzas si conoces un poco cómo se combinan los colores entre sí. Otro de ellos, que nos recordó a alguna de las más difíciles secciones de *Tomb Raider*, te obliga a esquivar hachas oscilantes y lluvias de flechas.

A medida que avanza, Hype va recogiendo nuevas armas y adquiriendo poderes mágicos que le ayudarán en su misión. También se hará amigo de un dragón que le será muy útil para asar a sus enemigos y como medio de transporte, terrestre y aéreo. Además, hay montones de personajes con quienes hablar —lo cual confiere un toque RPG al juego— y a los que no conviene ignorar, pues muchos de ellos te darán algunas informaciones vitales para ir por el buen camino.

Juegos basados en juguetes infantiles. ¿Es esto lo que más nos apetece para las novedades Nintendo 64? Bueno, mientras tengan la buena pinta de *Hype*, sean todos bienvenidos. Tienes que luchar, tienes que pensar, tienes que resolver difíciles puzzles, hay algunos paisajes magníficos... Reconocemos que puede aligerar el crudo invierno mientras llega la Semana Santa y las vacaciones.

Y los que seáis seguidores de Tente... ¡Lo sentimos, muchachos!





La espada de la esquina superior izquierda indica tu nivel de vida.



Mejor no pases por ahí o estarás en apuros...

El ataque del monje monstruoso. ¡Ten cuidado!

日本製

¡Haya paz en el mundo!

Haz el amor y no la guerra, proclamaron nuestros mayores. Nosotros te sugerimos una variante más pundorosa: Juega al ajedrez y no a la guerra.

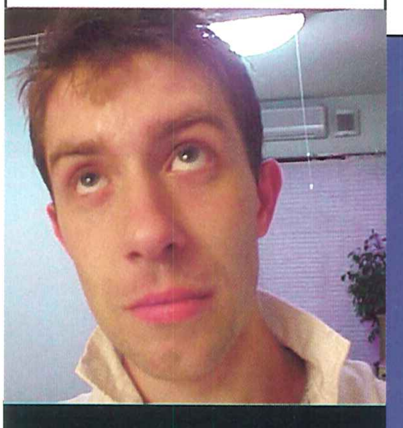
Los japoneses son un pueblo jugador. ¿Y a qué juegan? Sobre todo, a juegos de estrategia. Supongo que esto no será ninguna novedad para ti. Los RPG y los juegos de ajedrez están siempre en lo más alto de las listas japonesas; y en las salas recreativas, los simuladores de Go, shogi (ajedrez a la japonesa) y mah-jong (juego de azar chino parecido al dominó) campan a sus anchas.

La popularidad de *Go* es un fenómeno digno de estudio. Se trata de un juego de mesa terriblemente difícil que tiene un ligero parecido con el ajedrez. Lo practican unos diez millones de personas, es decir, el 8% de la población. Te estarás preguntando qué pinta un juego de sobremesa en una revista de Nintendo 64... Lo cierto es que me parece muy significativo que, a pesar de su popularidad, los juegos de mesa ni siquiera consten como categoría en la sede Web de Nintendo América. Hay una importante diferencia cultural difícil de comprender para un occidental. A saber, la violencia no está bien vista en Japón. De hecho, ponerse a llorar o montar en cólera en público está muy mal visto entre los nipones, pues es un indicio de falta de autocontrol. Se supone que debes contener este tipo de emociones y encontrar un modo más circunspecto de expresarlas. Antes de actuar hay que pensar. Esta clase de introspección se refleja ampliamente en la vida cotidiana y, por supuesto, en los momentos de ocio. Es lógico que en Japón tengan gran predicamento juegos poco violentos, como *Bokujou Monogatari* (*Harvest Moon*), de Pack-in Soft, e incluso *Pocket Monster Stadium*, donde debes ejercitar el razonamiento estratégico. Está claro que en Japón hay violencia, pero es mucho menos explícita. Los nipones se lo piensan dos veces antes de remangarse la camisa. O el kimono.

Una versión púbere de Ana Obregón, pero sin el código genético de una serpiente de cascabel...



Cho Chikun. Este hombre es un verdadero experto en Go. De hecho, es el mejor jugador de Japón. De hecho, es coreano.



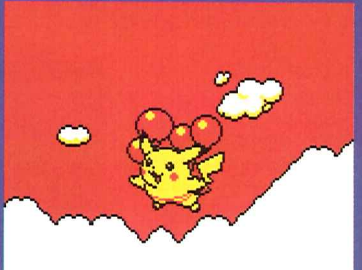
MADE IN JAPAN

En plena vorágine navideña, Max nos ofrece una ración hiperconcentrada de extravagancias videojueguiles.

¡Qué impresión!

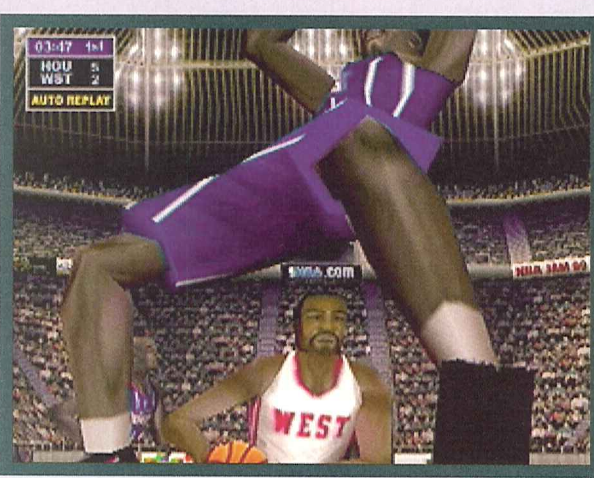
Jugadores de todo el mundo que tengan la versión especial Pikachu de *Pocket Monsters* dormirán tranquilos cuando sepan que ha salido una impresora Game Boy a juego. En efecto, Nintendo ha lanzado la «Game Boy Pocket Printer Pikachu Yellow». Disponible en las tiendas japonesas desde hace algunas semanas, este artilugio amarillo canario imprime estampas de nuestros amiguitos y, conectada a un cartucho de Pokemon vía la Game Boy, de nuestro álbum de *Pocket Monsters*. Monstruoso, ¿eh?

Más vale una impresora pequeña y amarilla que una patada en la espinilla. Vale, ya me callo.





En esta edición especial de Pocket Monsters, Pikachu te acosa como Glenn Close a Michael Douglas en Atracción Fatal.





Hay muchas más secuencias animadas que en NBA Courtside.

Antes del partido, el comentarista presenta a los jugadores.

Las repeticiones ponen a tu disposición multitud de cámaras.

NBA JAM 99

Acclaim también machaca

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

NBA JAM 99	
NSC/ACCLAIM	
Disponible	1-4
Precio no disponible	

Aprende a marcar triples desde diferentes ángulos en el modo de habilidad.

El primer competidor serio para el rey del baloncesto de N64 (NBA Courtside) ya está en las tiendas: se llama NBA Jam 99, y es impresionante. Le sigue de cerca el también fantástico NBA Live 99, de EA Sports, aunque todavía está por ver cuál de los dos gana en las comparaciones.

NBA Jam 99 exhibe unos gráficos aún más provocativos que los de Kobe Bryant, también en alta resolución, pero sus puntos fuertes son el sistema de control y el realismo del juego. El cartucho de Nintendo hacía hincapié en la jugabilidad, dejando un poco de lado la variedad de movimientos y la dificultad característica de este deporte; el nuevo trabajo de Acclaim, sin embargo, no es tan fácil de controlar. Además de su superioridad gráfica y su larga lista de movimientos, *NBA Jam 99* cuenta con un montón de secuencias de vídeo y un sonido espectacular. Una de las cosas que más nos han llamado la atención es que los jugadores pueden calentar mientras los comentaristas presentan a los dos equipos, como en los partidos de verdad. ¡Y la animación de los jugadores es alucinante! Acclaim ha cuidado mucho los detalles. Tanto es así, que el público es aún más interactivo que el de *NBA Courtside*. En *NBA Jam 99*, los espectadores insultan al equipo invitado, abuchean, vitorean… Y cuando se está terminando un cuarto, todos cuentan en voz alta los segundos (en inglés, por desgracia) hasta que finaliza el tiempo. Fantástico.

En cuanto a la jugabilidad, no es tan arcade como la del título de Nintendo (trepidante e intuitiva), sino más bien «realista». Aquí no tienes más remedio que aprender. Hay un montón de funciones. Los botones cambian de función dependiendo de si te encuentras en posición ofensiva o defensiva, y para acceder a los movimientos tácticos extra debes pulsar dos veces un determinado botón C. ¿Suena complicado? La verdad es que lo es… Mientras te acostumbras, puedes practicar en el modo de habilidad, en el que puedes escoger a tu jugador favorito y competir con tus amigos para ver quién mete más tiros libres o canastas de tres puntos en un minuto. Muy original. Desde luego, si eres un fanático del baloncesto, *NBA Jam 99* es más atractivo y realista que *NBA Courtside*. Claro que, si no estás iniciado en este deporte…

Los reflejos en el suelo son fantásticos, al igual que la animación.



El sistema de tiros libres hace un buen uso del stick analógico.

En el replay también puedes alejar la cámara tanto como quieras (sin salirte del pabellón).



PRECEDENTES EN 64 Publicamos una preview de Starshot en el número 8.



Esta imagen púrpura es muy... púrpura.

Se requiere una súper arma para abrir esta puerta.

Estas casetas de playa te conducen a áreas nuevas.

Starshot no es precisamente el «prota» más guapo de la historia de los videojuegos.

Starshot: Space Circus Fever			
INFOGRAMES			
Disponible	96M		1
	Controller Pak	Memorio en cartucho	Rumble Pak
9.990 pesetas			

A pesar de nuestras periódicas peregrinaciones a Lourdes, no es fácil que volvamos a ver un juego de plataformas de un desarrollador independiente a la altura de Mario o Banjo. Irremediablemente, cada nuevo «intento» —desde el fallido Bomberman Hero hasta el fabuloso Goemon— debe pasar por la odiosa comparación con sus homólogos de Rare y Nintendo.

Así las cosas, ¿qué posibilidades tiene *Starshot*? ¿No es una carta marcada de antemano? ¿Puede salir bien parado de la confrontación con sus deslumbrantes rivales?

¿La respuesta? No puede. Aunque lo intenta con ahínco. Si tuviéramos que puntuar *Starshot* atendiendo al esfuerzo que ha hecho, le concederíamos un notable justito. Pero nunca en la vida un sobresaliente. Te vamos a explicar por qué.

Salto mortal sin red y... ¡plaf!

STARSHOT
SPACE CIRCUS FEVER

¡Ojalá estuvieras aquí!

Tortureworld

Un delicioso sótano ubicado en el mundo KillerExpo. Lástima de las plataformas móviles. El pobre Sergio se ha caído un millón de veces de los salientes motorizados.



El diseño de este tipejo deja mucho que desear. Por lo menos, no intenta atacarte.

Earth

Tarde o temprano había que pasar por la Tierra. En nuestra ausencia, se ha convertido en un páramo postapocalíptico. Nos lo hemos pasado pipa paseando con una armadura, pero la diversión no ha durado mucho. Ahora estamos en el cine. No hay mucha acción, pero la esperanza es lo último que se pierde.



A ver si adivinas qué película se está proyectando en este fragmento...

Virtua Circus Spaceship

Un escenario de lo más inhóspito. Starshot tiene que arreglárselas para entrar en la nave Virtua Circus sin saltar, ya que el más pequeño brinco lo catapulta al vacío espacial. Que se lo pregunten al dire, que todavía sigue allí, esperando a que lo rescaten (ya puede esperar, ya).



Ya te has vuelto a caer de la nave Virtua Circus. Argh.

Iron Museum

Nos hemos dejado caer por el Iron Museum de UltimaCrash, uno de los últimos niveles de Starshot. No es que sea un lugar especialmente interesante, pero destaca por tener el chiste más malo del juego: entre las vigas y otros objetos de hierro, hemos encontrado una plancha para la ropa. Muy ocurrente...

Quarantine

Era necesario pasar por aquí para encontrar una súper arma. Mari Carmen pensó que sería una especie de cañón ultrapotente, mientras que Miquel apostó por un rayo achicharrador. ¡Qué pena de la cámara exterior! No podemos vernos a nosotros mismos por culpa de los muros...



No te fíes de las pequeñas cruces en sus brazos. Te quieren matar.

Estos robots gordinflones te disparan gominolas.



Tan pronto empieza la musiquita, las cosas se ponen feas.

Todos los juegos, cualquiera que sea su género, su desarrollador o su estilo, debe ganarse el derecho a ser difícil. Cuando *Mario 64* presenta unos retos increíblemente difíciles, las tareas planteadas son siempre realizables. Su equilibradísimo diseño de niveles garantiza que haya momentos de tremenda frustración, pero semejantes concesiones al sadismo del diseñador quedan compensadas con la satisfacción que experimentas al completar otras tareas más simples. En cambio, *Starshot* es difícil sin ninguna justificación. Piensa, por ejemplo, en la característica sombra que proyecta *Mario*. Parece un detalle estético, pero desempeña un papel importante en el diseño del juego. Es así de grande para que veas dónde va a aterrizar cuando salta. Si esa sombra se eliminara o redujera, al fontanero gordinflón le resultaría imposible superar ciertas áreas. Por lo tanto, ¿por qué *Starshot* proyecta una sombra tan pequeña?

Debido a la ausencia de una sombra lo bastante grande bajo el joven *Starshot*, los errores de cálculo se encadenan. Vale, con el tiempo, uno llega a familiarizarse con el impreciso, complejísimo arte de mover a Starshot por una serie de pequeñas plataformas. Sin embargo, ¿por qué torturar al jugador obligándolo a remontar una curva de dificultad tan empinada?

Otro problema en *Starshot* es la irregularidad en la velocidad de los frames, un precio a pagar por la ausencia de niebla. Cuantos más elementos escenográficos y objetos en movimiento hay en pantalla, menos fluida y suave es la animación. Los jugadores no sólo deben acostumbrarse a los saltos de precisión exigidos demasiado pronto: también han de tener en cuenta la propensión de la imagen a avanzar a trompicones cuando al generador de gráficos se le antoja apropiado sacrificar velocidad y suavidad. Por otra parte, la curiosa manera de correr del protagonista dificulta bastante el cálculo de los saltos con la tradicional cámara desde atrás.

GRÁFICOS — ***La imagen avanza a trompicones cuando al generador de gráficos se le antoja apropiado sacrificar velocidad y suavidad.***

En cuanto a las perspectivas, conviene señalar que la cámara de *Starshot* difiere de la de otros plataformas por cuanto está, en gran medida, controlada manualmente (a través de los botones C). La alternativa, el zoom por defecto, te aleja demasiado del personaje,

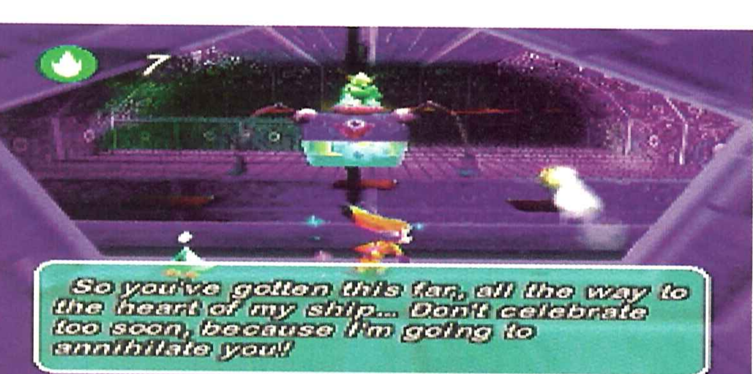


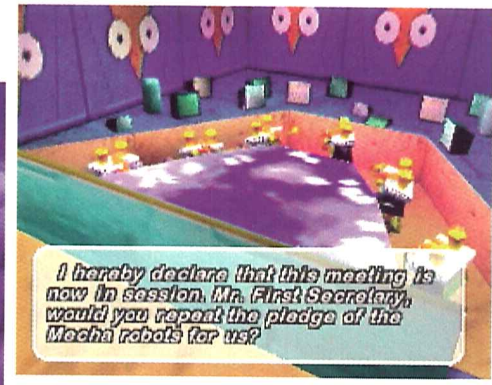
CHATARRA SIDERAL
El argumento sobre «la guerra entre circos del futuro» de *Starshot* es de lo más absurdo, y sin duda demasiado enrevesado para explicarlo aquí. Nos conformamos con darte un par de pistas sobre el interior de la casa de *Starshot* (la sala de control de la nave de la imagen inferior). Desde aquí los jugadores pueden obtener información sobre el planeta en que se hallan, la próxima misión, los objetos para recoger... También pueden jugar con el robot Heads or Tails (selecciónalo y lo único que hará es girar sobre sí mismo. Apasionante).



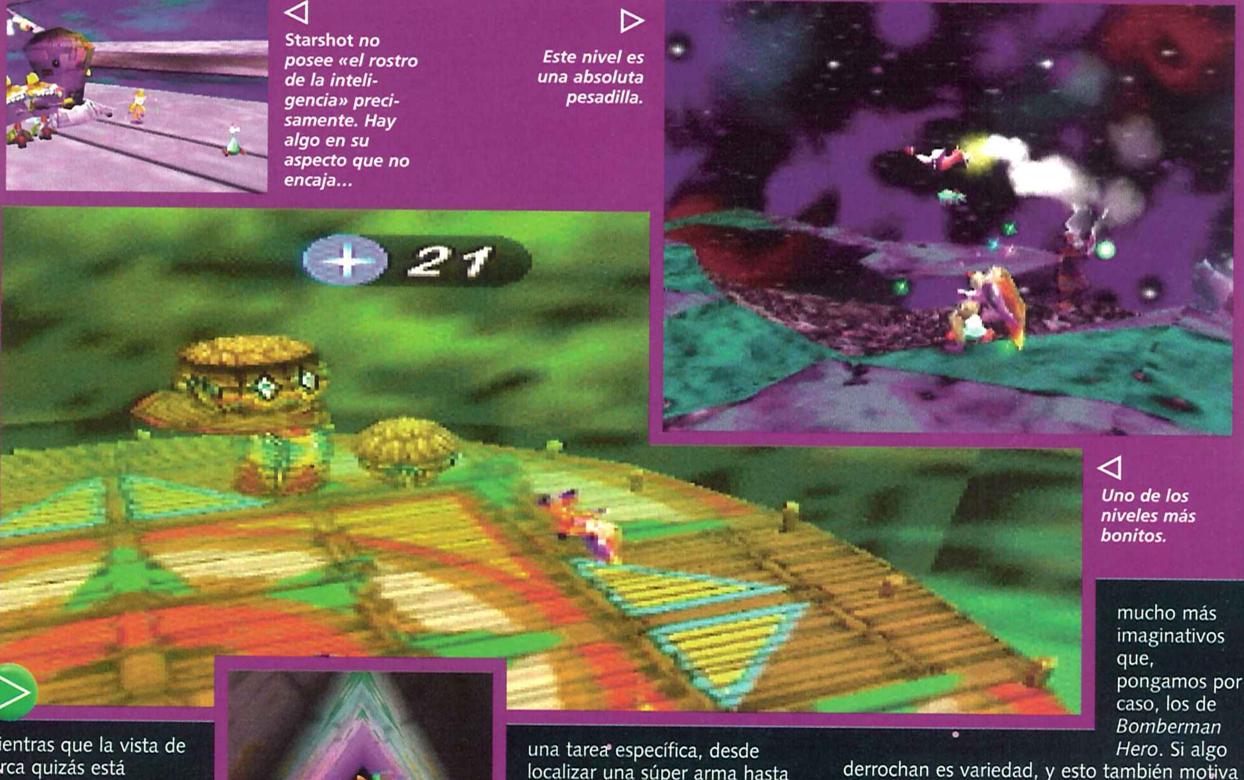
Hablarás por los codos

Una de las características más innovadoras de Starshot es la gran cantidad de diálogo que contiene. Los jugadores pueden preguntar a toda clase de criaturas qué es lo siguiente que deben hacer. De hecho, están obligados a hacerlo si quieren resolver ciertos puzzles. No son diálogos especialmente brillantes, pero tienen chispa. La traducción del francés al inglés es más decente que la del japónes al inglés a la que estamos acostumbrados. Mala suerte si no entiendes la lengua de Shakespeare.





He aquí una horda de robots indeseables intentando conquistar el mundo a punta de pistola.



Starshot no posee «el rostro de la inteligencia» precisamente. Hay algo en su aspecto que no encaja...

Este nivel es una absoluta pesadilla.

Uno de los niveles más bonitos.

GRÁFICOS 7
A veces bastante bonitos, pero están muy lejos de aprovechar el hardware de 64 bits.

SONIDO 6
Tiene cancioncillas chulas, pero los diálogos se hacen muy pesados.

TECNOLOGÍA 6
La ausencia de niebla no justifica los altibajos en los cuadros por segundo, el gran fallo de Extreme G 2. Lástima.

DURABILIDAD 7
Es un juego enorme y sorprendentemente difícil.

VEREDICTO
Su exagerada dificultad y las ralentizaciones de cuadros por segundo en escenarios abiertos nos obligan a ser severos con él, por simpática que nos resulte la idea que lo inspira.

78%

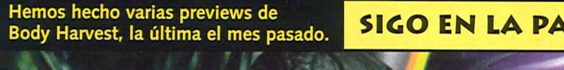
mientras que la vista de cerca quizás está exageradamente... cerca.

Algunas veces deseas que la cámara se distancie, sin que nadie atienda tus plegarias. Otras, suplicas en vano un perspectiva más cercana. En todo caso, tampoco es un defecto muy grave.
Sí, tal vez estamos siendo demasiado severos. Dejando de lado sus gráficos vacilantes, su exagerada dificultad y sus imperfectas cámaras, es justo señalar que *Starshot* ofrece un montón de cosas que ver y hacer, ya que se trata de un juego enorme. Sus siete mundos dan buena cuenta de ello, garantizando interminables horas de juego. Cada sección obliga a *Starshot* a completar una tarea específica, desde localizar una súper arma hasta æn el último nivelæ entrar en la nave espacial sin recurrir a los saltos (no te puedes imaginar lo difícil que es). Los objetivos se engarzan hábilmente mediante una trama que compromete a *Starshot* y su amigos artistas en una lucha sin cuartel contra el maligno Virtua Circus. No es como para darle a Infogrames el Oscar al mejor guión, pero hay que reconocer que la curiosidad por saber «qué pasará después» es un estupendo incentivo para superar un nivel particularmente difícil.

Los mundos de *Starshot* están lejos de ser tan atractivos como los entornos preciosistas de *Banjo-Kazooie*, o los elegantes y sobrios decorados de *Mario 64*, pero sin duda son mucho más imaginativos que, pongamos por caso, los de *Bomberman Hero*. Si algo derrochan es variedad, y esto también motiva al jugador para superar dificilísimas secuencias de saltos.

Al cabo, lo que le habría sentado de maravilla a *Starshot* son un par de meses más de desarrollo. Las cámaras necesitan algún retoque, al igual que la sombra minimalista del protagonista. Asimismo, sería muy ingenuo esperar que los jugadores fueran a perdonarle a los desarrolladores los incontables «Game Over» ocasionados invariablemente por la desmesurada dificultad de *Starshot*.

Si te has pasado hace siglos *Banjo-Kazooie* y *Mario*, *Starshot* es una propuesta que bien vale la pena considerar. Pero que quede claro que es un hueso muy duro de roer.



PRECEDENTES EN 64 Hemos hecho varias previews de Body Harvest, la última el mes pasado.



SIGO EN LA PAGINA 36



Para derribar ese «mosquito» hace falta un misil de crucero.

Las explosiones sacuden la zona. Y los monstruos reciben su merecido.

Esa cigala gigante te ha escogido como aperitivo.





ADAM CONTROLA LOS BICHOS

Año 2016. La Tierra ha sido devastada por hordas de aliens antropófagos. Capaces de viajar en el tiempo, estos monstruos han hecho escala en diferentes momentos de la historia para ponerse las botas de carne humana. La única oportunidad de salvar el planeta pasa por enviar atrás en el tiempo a Adam Drake, un joven soldado genéticamente mejorado, para que detenga la primera oleada de invasores alien.

A los mandos del Alpha Command, una nave/máquina del tiempo, Adam viaja a la Grecia de 1916, donde se registraron los primeros ataques extraterrestres. Y aquí es donde empieza la acción de *Body Harvest*.

BODY HARVEST

Body Harvest			
INFOGRAMES/GREMLIN			
Disponible	96M		1
	~~Cont... Pak~~	Memoria en cartucho	Rumble Pak
10.990 pesetas			

Bichos. Sangre. Vísceras. Explosiones. Parece la biografía de Bambi.

64 STAR GAME

Caramba! Sí que se ha hecho esperar el condenado. Trata de hacer memoria: Body Harvest estaba en la impresionante lista de lanzamientos que supuestamente escoltarían la salida a la venta de N64 pronto hará tres años.

De hecho, nos parece recordar que compartía tribuna con *Buggy Boogie, Monster Dunk, Red Baron, Descent* y *Kirby's Air Ride*, todos ellos «Bellos Durmientes» in secula seculorum. De las maravillas prometidas entonces, sólo *Mission: Impossible* y *Body Harvest* escaparon al desguace.

Al igual que currió con el simulador de espionaje de Infogrames, el proyecto inicial de *BH* sufrió intensas transformaciones, sobre todo a resultas de la presiones de Nintendo (cuando parecía que la gran N iba a ser la compañía editora). Así, el juego empezó como título de acción, luego se reconvirtió a RPG, y al final, han acabado dominando los elementos de acción del principio. Lo que ocurrió es que DMA optó por deshacer su sociedad con Nintendo para poder diseñar libremente el juego que ellos querían. Y los resultados, como puedes comprobar tú mismo, son realmente convincentes.



GO! GO!

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



1 Análisis de *GoldenEye, Extreme G, FIFA: Rumbo al Mundial 98, Lylat Wars, Mace, Super Mario 64* y muchos más. Reportaje sobre el hardware de 64 bits.
2 Análisis de *San Francisco Rush, Diddy Kong Racing, Duke Nukem 64, Nagano Winter Olympics, Madden 64* y *NFL QC '98*.
3 Análisis de *Fighters Destiny*. Toda la historia de Nintendo en un súper reportaje. Trucos para *GoldenEye* y *Extreme G*.
4 Análisis de *Yoshi's Story, Snowboard Kids, NBA Pro '98, Aerofighters Assault, Tetrisphere* y *NHL Breakaway*.
5 Análisis de *Mystical Ninja*. Trucos para *Duke Nukem 64, Fighters Destiny* y *Diddy Kong Racing*. Reportaje sobre los desarrolladores japoneses.
6 Análisis de *Quake 64, Wetrix* y *WCW VS NWO*. Guías para *Mystical Ninja, ISS64, FIFA: RM 98* y *Wave Race 64*.
7 Análisis de *Forsaken, NBA Courtside, World Cup '98, GT 64, Bust-a-Move 2* y *Dual Heroes*. Trucos para *GoldenEye, Snowboard Kids* y *Mystical Ninja*.
8 Análisis de *Olympic Hockey '98*. Trucos para *World Cup '98, Forsaken, Quake 64*. Reportaje: ¿Cómo se fabrica un gran juego?
9 Análisis de *Banjo-Kazooie, All Star Baseball* y *Robotron X*. Trucos para *Yoshi's Story, Quake 64* y *WCW VS NOW*.
10 Análisis de *F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible* y *WWF Warzone*. Guía completa de *Banjo-Kazooie*.
11 Análisis de *Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero* y *Chopper Attack*.
12 Análisis de *V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Consejos para *ISS '98*.

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 350 ptas. de gastos de envío)
Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC **MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona**

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población.................... Código postal: ....
Provincia: ....
Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1❑ 2❑ 3❑ 4❑ 5❑ 6❑ 7❑ 8❑ 9❑
10❑ 11❑ 12❑

Forma de pago
❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Firma:

REFRIGERIOS HUMANOS
Tu objetivo son las jaurías de aliens cazahumanos. Cada vez que devoren a 25 de tus congéneres, es game over. El Alpha Command te avisa cuando están cerca, y entonces todo depende de ti: sólo tienes que seguir la flecha roja. ¡Pero cuidado! Cuando un alien se ha zampado a 6 personas se convierte en un mutante: un súper poderoso híbrido de alien y ser humano muy difícil de abatir. Para mantener las cuentas de la gente que ha sido devorada, mira la barra «Body Count» en la esquina inferior izquierda de la pantalla.





ENCAÑONANDO A

Es una plaga repugnate. Y lleva 100 años azotando la Tierra. Llegó la hora de sacar el súper pesticida...

Grecia 1916

Una perfecta introducción al juego. Empieza como una apología a la brutalidad y acaba como una orgía de acción. Las pistas desperdigadas por las dunas de arena son demasiado evidentes, pero en los niveles más avanzados ya tendrás oportunidad de utilizar el intelecto. Aquí lo mejor es dar rienda suelta a tu salvajismo y disfrutar de los «fuegos artificales»....

¡TANQUE!

Arrolla todos los aliens que puedas con este vehículo tan sutil y delicado.

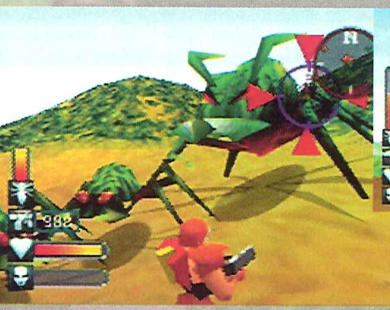


¡BARCAZA!

Utiliza este práctico transporte para tus idas y venidas entre tierra firme y el procesador alien.

HARVESTER!

¡Dispara! ¡Rápido! O tu sangre manará como agua de manantial.





Lo tienes a tiro. Aprieta el gatillo y habrás salvado a unos cuantos humanos inocentes.

¡FACTORIA ALIEN!

¡Fiu! Por poco. Su disparo ha pasado rozando tu cabeza.



¡JEFE!

Este bicharraco quiere hincarle el diente a tu Alpha Tank.



¡Come dinamita! Lástima. Sólo has consumido un tercio de su energía.

Java

Las cosas se ponen más difíciles cuando te adentras en la jungla de Java, cuyos numerosos volcanes están entrando en erupción. Ni siquiera con su traje especial, Adam puede sobrevivir mucho tiempo en las charcas de lava. Por otra parte, aquí hay muchos más puzzles que resolver, y los personajes te procurarán sólo la información estrictamente necesaria.



1



1 Se ha localizado un depredador. Daisy (la señorita de cabello rosa y discutible belleza al mando del Alpha Command) te avisará cuando tu objetivo esté muy cerca. Entonces, aparecerá una flecha roja que deberás seguir a través de la niebla.

2



2 Cada depredador está escoltado por un escuadrón de soldados insectoides. A medida que te acercas, te van atacando para impedir que llegues hasta aquél. Por suerte, vas equipado con una ametralladora estupenda. Y ellos son unos pésimos combatientes.

3



3 ¡Cáspita! El depredador. Fíjate en el parche rosáceo bajo su vientre. Allí es a donde van a parar los seres humanos que devora. Cuando está lleno, expulsa por el innombrable los cuerpos residuales, que quedan recubiertos con una asquerosa gelatina verde. Por cada seis personas devoradas, aparece un alien mutante.

AL DEPREDADOR

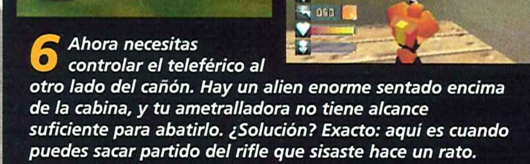
1941



4 Una casa. Un coche. Empieza desvalijando la vivienda. Para entrar, colócate ante la puerta y pulsas A. Algunas casas incluso se pueden volar por los aires, generalmente aquellas que tienen las ventanas selladas. Bueno, pues venga para adentro...



5 ¡Qué agradable sorpresa! En la casa hay un rifle: agénciatelo sin vacilar. Oh, y justo a la iquierda de la pantalla hay un arcón. Ábrelo y encontrarás algo de munición (perdónanos por estropearte la sorpresa). En la mayoría de casas también hay estanterías con libros llenos de pistas.



6 Ahora necesitas controlar el teleférico al otro lado del cañón. Hay un alien enorme sentado encima de la cabina, y tu ametralladora no tiene alcance suficiente para abatirlo. ¿Solución? Exacto: aquí es cuando puedes sacar partido del rifle que sisaste hace un rato.

7 ¡Que no decaiga! Tan pronto te has apeado del funicular un escuadrón de soldados se avalanza sobre ti. De nuevo, su misión es impedir que puedas llegar hasta el siguiente depredador alien. Y sin coche, esta vez lo tienes más difícil.

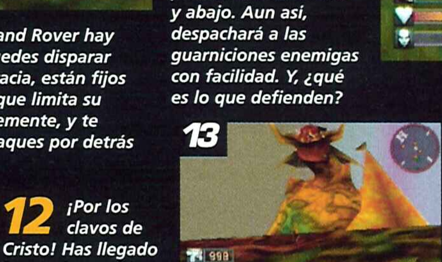
10 Era de esperar: el depredador ha destruido tu vehículo, así que tendrás que combatir a pelo. Observa lo minúsculo que se ve el Land Rover debajo del monstruo. Empieza a dispararle a las patas, a ver si salvas unos cuantos humanos...





8 Se ha detectado otro depredador. Échale un vistazo a la barra «Body Count»: el monstruo se está dando un festín en esos precisos instantes. No hay tiempo que perder. Necesitas encontrar un vehículo. Detrás de la estación del funicular hay un Land Rover. Perfecto.





9 En la parte trasera del Land Rover hay fusiles de 40 mm que puedes disparar mientras conduces. Por desgracia, están fijos apuntando hacia delante, lo que limita su campo de acción considerablemente, y te hace muy vulnerable a los ataques por detrás y por los flancos.

11 ¡Genial! Te has hecho con un tanque. Es lento, pero muy resistente y, encima tiene su propio cañón. Sólo hay una pega: el cañón sólo puede moverse arriba y abajo. Aun así, despachará a las guarniciones enemigas con facilidad. Y, ¿qué es lo que defienden?

14 No dejes de corres ni un segundo. Cuanto más quieto estés, más fácil se lo pones a los aliens. El guardián es un hueso durísimo de roer, pero tarde o temprano lo enviarás con sus antepasados.



12 ¡Por los clavos de Cristo! Has llegado hasta el guardián alien, el jefe de la subsección que custodia el procesador (lo que mantiene los escudos de azul brillante en su sitio). Suerte que tienes este tanque para protegerte, ¿eh?



13 Bueno, tenías... Lamentablemente, no sólo te acosa el guardián ædel tamaño de un rascacielosæ sino también centenares de soldados de infantería. Con su ataque combinado se las han ingeniado para hacer picadillo tu lindo tanque.

ESTE MUNDO NO ES UN PAÑUELO
Estamos hablando de 1.000 km cuadrados. Cinco mundos que, combinados, prometen más exploración que un pequeño país sudamericano. De ahí que a veces sea fácil extraviarse y confundirse. Por suerte, el mapa ofrece un «marcador» que puede colocarse sobre tu próximo destino con sólo pulsar el botón lateral derecho. De este modo, cuando reanudas la partida una flecha púrpura te indica el camino hacia el punto elegido, y desaparece una vez lo alcanzas. En ciertas áreas este recurso es de gran utilidad; es el caso de Grecia, cuyo paisaje es bastante monótono.



GO! GO!

¡CHAFFFF!
25 humanos son tus reservas de vida, por decirlo de algún modo. No obstante, si tu campaña de exterminio de aliens está resultando particularmente exitosa puedes recurrir a la violencia gratuita como pasatiempo. ¿Ves a todos esos humanos corriendo presos del pánico, suplicándote que los salves? Pues resulta que puedes dispararles un par de balas tal que si fueran los científicos de *GoldenEye*, y contemplar como huyen, aullando de dolor. Todavía más divertido es atropellarlos con el primer vehículo que encuentres. Prueba a dar marcha atrás y arrollarlos de nuevo. Tu barra «Body Count» no te lo agradecerá, pero es más divertido que rezar el rosario.





ENCAÑONANDO AL DEPREDADOR *continuación*

EE.UU

Es, posiblemente, el mejor nivel de Body Harvest. Sume en el caos la América de mediados de los sesenta, merced a un festival de explosiones y un interminable diluvio de balas. Hay depredadores alien a punta de pala, segando vidas humanas en mil sitios a la vez, lo cual tiene terribles consecuencias sobre tu barra «Body Count». ¡Ánimo, Adam, dales su merecido!



1 *Bienvenido a los Estados Unidos de 1966. Lo primero es lo primero: tienes que encontrar un vehículo. Se ha detectado un depredador a tu izquierda (¿ves la flechita roja?) y necesitarás algo de protección. Recuerda que los enemigos en este nivel son mucho más duros de pelar.*

2 *Objetivo a la vista. ¿Te acuerdas de la infantería enemiga en Java? Aliens enclenques que exterminabas fácilmente con armas ligeras... Pues aquí, nanai de la China. Los malos de EE.UU son diez veces más grandes y llevan coraza. Ah, y ese monstruo que tienes delante dispara rayos láser. Persígnate.*



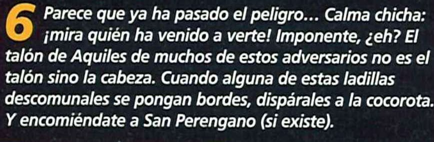
3 *La sección yanqui, ya está dicho, es un guirigay de explosiones. Con el propósito de mantener tu nivel de adrenalina por las nubes, se ha equipado a los soldados de infantería enemigos con una especie de torretas de rayos láser. Y espera a ver a los depredadores...*

4 *Hablando del rey de Roma. Por fin te has topado con el primer depredador. Éste ya se ha zampado unos cuantos humanos, excretando a los sobrantes en forma de masas de gelatina verde. Échale un vistazo a tu barra «Body Count»: no hay tiempo que perder.*



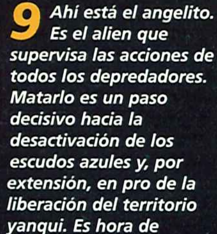
5 *¡Alza Pilili! Cuando matas un alien, en vez de diñarla de golpe, el agraciado se queda inmóvil, temblando ligeramente, y segundos después estalla, esparciendo sus entrañas por doquier. Has salvado unos cuantos humanos. Anda, ve a atropellarlos.*

6 *Parece que ya ha pasado el peligro... Calma chicha: ¡mira quién ha venido a verte! Imponente, ¿eh? El talón de Aquiles de muchos de estos adversarios no es el talón sino la cabeza. Cuando alguna de estas ladillas descomunales se pongan bordes, dispárales a la cocorota. Y encomiéndate a San Perengano (si existe).*



7 *Tu mapa. Has localizado el procesador alien de esta subsección, y partes presto hacia allí. Es difícil de apreciar en esta captura, pero has puesto una marca en el centro de ese círculo rojo. Así, cuando reanudes el juego irás en la buena dirección.*





8 *Mmmm. Un hospital y una enfermera que parece necesitar una ducha fría. La muy fresca lisonjea tu cuerpo serrano y te echa los tejos. Y hablando de tejos, la enfermera desvergonzada te comunica que hay un alien en el tejado. Se trata de un guardián custodiando un procesador.*

9 *Ahí está el angelito. Es el alien que supervisa las acciones de todos los depredadores. Matarlo es un paso decisivo hacia la desactivación de los escudos azules y, por extensión, en pro de la liberación del territorio yanqui. Es hora de remontar el vuelo.*

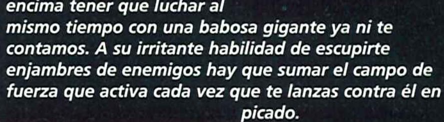


10 *Sin embargo, como pudiste comprobar en Java, el procesador juega un papel muy importante en los planes de los aliens, así que no esperes que se queden sentados tan ricamente esperando a que lo destruyas. Varios escuadrones equipados con torretas te atacan furiosamente. Observa tu nivel de combustible en la esquina inferior derecha...*

1966

11 Tu primera diana en el procesador. El problema es que, para vaciarlo de energía realmente, tendrás que dispararle mucho más de cerca. Siguiendo la tónica general, su punto débil es la cabeza. Fíjate en el segundo helicóptero que hay en la azotea. En caso de emergencia , ya sabes...





12 Maniobrar graciosamente en el aire —A para Arriba, B para Abajo, y stick analógico para giros de hasta 360°— ya es bastante complicado, y encima tener que luchar al mismo tiempo con una babosa gigante ya ni te contamos. A su irritante habilidad de escupirte enjambres de enemigos hay que sumar el campo de fuerza que activa cada vez que te lanzas contra él en picado.



13 No obstante, tu perseverancia en la ofensiva tendrá su recompensa. Cuando destruyas el procesador, sus soldados pasarán a mejor vida. Los que estuvieran atacándote explosionarán, mientras que los que se hallaban en proceso de producción en las entrañas del procesador, se volatilizarán. Ahora sólo te queda aterrizar y a otra cosa mariposa.



14 El Status Beacon te permite moverte por los cuatro sectores de los niveles. En América, donde los puzzles escasean, no te hará tanta falta. En cambio, en Java y Siberia, si alguien te da una pista que necesitas para volver a algún sitio, con el Beacon puedes plantarte al instante en el sector que desees.



15 Parte de los escenarios de EE.UU son túneles que conectan entre sí los diferentes sectores del nivel. Son una alternativa —mucho más lenta— al Status Beacon. Aquí te adentras en un túnel inexplorado para hacer un poco de turismo. Al otro lado te aguardan más depredadores.

Siberia 1991

Los rusos —pobres, siempre haciendo de malos— han llevado a cabo siniestros experimentos con personas inocentes, y el resultado es una horda de zombis. Sí, podrás pasártelo en grande atropellándolos, pero reserva energías para los todavía más numerosos aliens que pululan por estos parajes helados. Hay un montón de puzzles que resolver, y trenes y tractores que conducir.

¡LADA!

Súbete a la camioneta Lada y enséñale a ese alien lo que vale un peine.





Convierte tu tractor en un pasapuré gigante. Mira cómo salpica la sangre de los enemigos arrollados.

COSECHADORA ATROPELLA-ZOMBIS

¡ZOMBIS!

Lo verde es mantequilla de alien. ¡Pero cuidado! Tus víctimas pueden recuperarse y contraatacar.

¡TRENES!



Despeja los obstáculos del túnel conduciendo la locomotora a todo trapo. No hay quien te pare, ¿eh?

¡MUERTE!

Y ahora todo un clásico: la ametralladora. Funciona a las mil maravillas.



Si disparas con atino abatirás a estas avispas. Contémplalas mientras explosionan estruendosamente.

¡ALIENS!

PUNTOS INÚTILES
Cada vez que ultimas un malo, ganas puntos. Los soldados de poca graduación valen 200, mientras que por derribar unidades aéreas de reconocimiento obtienes 500. Sin embargo, las verdaderas recompensas llegan cuando abates un mutante (hasta 3 000 puntos) o un jefe (¡entre 5 000 y 10 000 puntos!). ¿Y qué pasa cuando acumulas muchos puntos? Pues lo mismo que cuando riegas un gremlin de plástico. Nada.



TOP SCORE
La música de *Body Harvest* es estupenda . Cuando no ocurre nada æo estás dentro de una casaæ, es suave y discreta: se oye un piano como fondo sonoro. Sin embargo, cuando los aliens salen a escena, irrumpen unos coros que cantan in crescendo hasta que por fin te has deshecho de tus enemigos. Una vez ha pasado el peligro, la banda sonora recobra su sutileza, y vuelve a oírse el piano de fondo.

Comet 2016

Has llegado al cometa alien. La posibilidad de conducir el «tanque» Alpha y la abundancia de enemigos que finiquitar garantizan acción a raudales en este nivel. No vamos a estropearte las sorpresas que te reserva, pero aquí tienes un aperitivo para que vayas abriendo boca. ¡Ah!, y espera a ver al jefe final...



◁ *¡Qué bella estampa! Al destruir las torres de comunicaciones en la cima de esas colinas, el cielo se ilumina.*



△ *Tanque Alpha. Muy práctico para aniquilar esos enemigos púrpura.*

◁ *Aquí hay más bichos que en las sábanas del dire.*

△ *Súbete a este formidable acorazado y pisa el acelerador hasta ponerlo en marcha.*

◁ *La parte inferior del tanque es súper elástica, lo que la hace muy resistente al fuego enemigo y los accidentes del terreno.*

Veamos. Ciertas partes de Body Harvest tienen una pinta bastante apolillada, como si quisieran recordarnos que el desarrollo del juego ha llevado más de tres años. La niebla, por ejemplo (una técnica utilizada hasta la náusea en los primeros títulos de N64) invade todos y cada uno de los niveles. En Grecia, concretamente, la visibilidad es pésima.

Asimismo, las texturas de los edificios son un poco bastas, confiriendo a los escenarios una apariencia más bien cutre. Incluso las secuencias de vídeo (normalmente vehículos para el lucimiento de la mejor artesanía poligonal) tienen un aire desaliñado. Cuando el Alpha Command se materializa en cualquiera de los cinco niveles, parece que el escenario a desmoronarse. Y los humanos de cabeza cuadrada que huyen de las hordas alien aparentan el mismo pánico que si estuvieran viendo un capítulo de Los vigilantes de la playa.

GRÁFICOS ***Body Harvest, a pesar de sus defectos, se las ha arreglado para cautivar a toda la Redacción.***

Por consiguiente, es una verdadera suerte que, a pesar de estos defectos gráficos tan evidentes, *Body Harvest* se las haya arreglado para cautivar a toda la Redacción de *Magazine 64*. Puede que la idea que lo sustenta sea un poco simplona, pero está tan espléndidamente surtido de enemigos fabulosos y armas increíbles, y su atmósfera de película de serie B es tan genuina, que su simplicidad nos trae al pairo. Aquí la jugabilidad lo es todo.
La acción empieza casi de inmediato: te plantas en Grecia, te acercas a una casa con las ventanas tapiadas, y un depredador alien aterriza. De ahí en adelante, el juego apenas te concede un respiro. Sólo deambulando por su diversas localizaciónes y charlando con sus pobladores disfrutas de unos instantes de relax (aprovecha la mínima oportunidad para allanar sus moradas en busca de munición, armas, salud, herramientas, etc.).



△ *Aterrizando en Grecia. Tiene una pinta un poco cutre, ¿verdad? Sin embargo, es un nivel muy divertido.*

Body Harvest te provoca un auténtico subidón de adrenalina. De vez en cuando tienes que resolver puzzles (en general, a raíz de tus conversaciones con los habitantes del nivel), pero la acción frenética es la tónica general. Con un poquito de exploración, casi siempre encuentras soluciones a tus problemas. Después de escudriñar un rato la casa de un anciano, por ejemplo, ya puedes vuelves al exterminio rutinario de monstruos.
Hay que reconocer que cuesta un poco acostumbrarse a la acción de *Body Harvest*.



¡Gulp! Es enorme... Y mi primo es alérgico al zumo...

¡Piu! Las balas silban durante tu lucha encarnizada contra el Mal.

Este caballero se niega a prestarte su barcaza. Anda, sé educado y preséntale a tu pistola.

Otro alien que has enviado de vuelta al infierno.

Las explosiones te proporcionan puntos. Con ésta podrás pagarte unas vacaciones en Menorca.



Al principio, es bastante fácil: los aliens te atacan por tierra, y todo lo que tienes que hacer es mover el visor de un lado a otro con el botón lateral derecho, y disparar con Z. Cuando los has llenado de plomo, explosionan.

El problema es que, a medida que avanzas, los enemigos se vuelven más poderosos. Entran en juego unidades aéreas, por lo que tienes que responder a ataques desde varios frentes. Y cuando llegas a los niveles de EE.UU, los aliens están blindados, razón por la cual es casi seguro que necesitarás un lanzamisiles para exterminarlos rápidamente. Los mutantes también te oponen una ferocísima resistencia, lo mismo que los jefes al cuidado de los procesadores alien. Por suerte, a ti tampoco te faltan recursos defensivos.

Los vehículos son una genialidad. Mientras estás en su interior, eres invulnerable al fuego enemigo, de modo que te sirven de verdaderos escudos ambulantes. Al pulsar A aceleras, y al apretar B das marcha atrás (muy práctico cuando los soldados insectoides se avalanzan sobre ti). Dado que la experiencia de conducción es diferente con cada vehículo, hay que celebrar que haya 130 tipos disponibles. Así, el camión es mucho más lento e incómodo de maniobrar que el ligero Monster Bug. No obstante, el gancho de *Body Harvest* en lo que transportes se refiere, no se limita a los coches: también hay lanchas neumáticas, tanques, helicópteros, biplanos, girocópteros, autocares escolares, trenes e incluso cruceros. Y todos ellos desempeñan un papel crucial en el desarrollo de los acontecimientos.

Eso sí: apuntar desde el interior de los vehículos es muy incómodo. Debido a que el arco que describe tu arma de un lado a otro es de apenas unos 130º, cuando te enfrentas a enemigos aéreos, te ves obligado a dar marcha atrás, girar y acelerar, volver a dar marcha atrás, girar y acelerar... Y como los malos se mueven tan rápido, para cuando has colocado el vehículo en posición, ya no los tienes a tiro. La justificación de los desarrolladores es que, con un campo de visión más limitado, el juego deviene más realista. Vale, eso es verdad. Suena razonable. Sin embargo, cuando estás intentando encañonar a un malo y bajar por una colina al mismo tiempo, resulta bastante molesto. Por suerte, con el tiempo aprendes a acelerar, girar y acertar a blancos bastante alejados. Así matas a los alien antes de que se acerquen.

TECNOLOGÍA ***Los vehículos son una genialidad. Y todos desempeñan un papel crucial en el desarrollo de la acción.***

La verdad es que *Body Harvest* está lejos de ser perfecto. A veces, te gustaría que Adam echará a correr, en vez de trotar con parsimonia como si tuviera un ataque de flato. En este sentido, debido a que su energía en el agua es limitada y que es igual de lento en este medio, a menudo descubres que se está consumiendo su barra de energía general. Aparte de esto, *Body Harvest* no tiene ningún defecto realmente grave. Obviamente, habríamos preferido que tuviera la extraordinaria calidad gráfica de *Turok 2*. Imagínate a esos jefes colosales con el impecable diseño de los monstruos del shoot 'em up de Iguana... Ahora bien, por lo que respecta a la jugabilidad, el título de Gremlin es magnífico. En muchos aspectos, es la quintaesencia del juego de tiros: rebosante de aliens y explosiones, inundado de sange, y divertidísimo de principio a fin. No te lo puedes perder.



Un mutante. Dispara unos cuantos cientos de ráfagas sobre su odiosa jeta.

8 GRÁFICOS
El tamaño y el grado de detalle de los aliens compensa el exceso de niebla.

9 SONIDO
Su extraordinaria partitura se adapta como un guante al desarrollo de la acción.

8 TECNOLOGÍA
Un magnífico ejemplo de lo que puede ofrecer un juego de N64. Rápido, frenético y espectacular. Ñam, ñam.

9 DURABILIDAD
Inmenso, enorme, gigantesco, grandioso... Tardarás aaaaños en acabártelo.

VEREDICTO
Un juego de tiros de primera categoría. Si estás harto de paz y amor en estas fechas entrañables, Body Harvest es lo que necesitas.



PRECEDENTES EN 64 Hemos hecho varias previews de Zelda, la última el mes pasado.



△ Al principio te costará un poco acostumbrarte a los saltos automáticos.

Con *Legend of Zelda* nos hemos dado cuenta de que el diseñador estrella de Nintendo y padre de Mario, Shigeru Miyamoto, siempre quiso que *Zelda* fuese un juego 3-D. Tan sólo la tecnología le había impedido, hasta ahora, hacer realidad su visionarias ideas poligonales. Quizás al público de las viejas máquinas de Nintendo no le importaron las dos dimensiones —los dos *Zeldas* de NES, otro para SNES y dos más para Game Boy demostraron la valía de *Zelda* con creces—, pero está claro que a Miyamoto sí. Ahora, gracias a la N64 (el hardware de videojuegos más potente de la historia), Shigeru ha visto realizados todos sus sueños. Por fin, una máquina ha sido capaz de dar forma a toda la genialidad de un diseñador. Y la simbiosis de semejante cerebro y semejante máquina ha dado a luz ... semejante juego.

¡Ha llegado la hora de la verdad! Nintendo ha demostrado que se puede hacer un juego mejor que *Super Mario* (algo que ya empezábamos a cuestionar, después de *Mystical Ninja*, *Banjo* y *Bomberman Hero*). Mucho mejor. Si *Super Mario* marcó un hito en la historia del software de entretenimiento, *Zelda* ha marcado el principio de una nueva era. Con este cartucho, las comparaciones con títulos de PlayStation han acabado para siempre. La consola de Sony se ahoga en su propia mediocridad, en sus píxeles de dos metros y en sus segundas, terceras y cuartas partes clónicas de juegos que nunca merecieron la pena. Nintendo 64 acaba de abrir los ojos a un vasto valle de posibilidades. Un valle llamado Hyrule, lleno de magia, peligro, hadas y... ¿pollos? ¡Cuántos pollos! Bueno, eso es otra historia...

THE LEGEND OF OCARINA

Se acabaron tus penas: ya está aquí el Mejor Juego de la Historia. Y te lo vamos a demostrar (aunque nos llevará muchos meses).

64 STAR GAME

The Legend of Zelda: Ocarina of Time			
NINTENDO			
Disponible	256M		1
	Controller Pak	Memoria en Cartucho	Rumble Pak
8.990 pesetas			



△ Cuando encuentras un objeto importante o haces algo especial, entra una secuencia de video.

◁ Con la Ocarina normal puedes conjurar ciertos hechizos, pero con la del Tiempo... Ya lo verás.

ZELDA OF TIME

PRELUDIO ¡IMPORTANTE!

Después de nuestro «esbozo de análisis» del mes pasado, seguro que lo primero que has hecho al comprar la revista ha sido buscar la última página de este análisis para ver la puntuación, ¿verdad? ¿Y qué te parece? En realidad, la única razón por la que no ha obtenido un 100% es el idioma de los textos. Deberían haber sido traducidos, en un cartucho de estas características (¡con cientos de textos en pantalla!). No obstante, ten en cuenta una cosa: el juego es tan perfecto, que si puntuásemos con decimales, le habríamos dado un 99,9%. De verdad. Otra cosa que te debe quedar clara desde el principio es que, si bien ya nos hemos pasado el juego, no verás en este análisis capturas de todos los niveles. Ni siquiera de la mitad. ¿Por qué? Porque el cartucho es demasiado maravilloso, y enseñarte más de lo necesario sería estropear un montón de sorpresas. El mes que viene, cuando ya tengas el juego y hayas superado la impresión que produce los primeros días, ya estarás preparado para La Mejor y Más Completa Guía de *Legend of Zelda*. Comenzará en nuestro número 14, pero no tenemos ni la menor idea de cuándo terminará...

No obstante, por ahora es mejor que tú mismo experimentes las primeras sorpresas que te aguardan en la obra maestra de Miyamoto. Por eso, ni siquiera verás en este análisis esos pequeños «truquillos» y «consejos» que solemos colocar en los márgenes de cada página. El placer de jugar a Zelda es sagrado. Todo el mundo debe experimentarlo por sí mismo, al menos durante un mes. Quizás ahora te enfades con nosotros por ello, y por no ofrecerte capturas de la segunda mitad del juego, pero con el tiempo nos lo agradecerás.

GO! GO! ▷

REGRESO A FOLLYFOOT

Digamos que «durante el primer tercio del juego» no puedes montar a Epona (tu futura yegua), pero mientras tanto, soñarás con hacerlo todos los días al encender la consola: esta es la secuencia introductoria. Te sirve como un pequeño avance de los desafíos ecuestres que te esperan, aunque lo que más harás al verla será salivar como si llevaras una semana sin comer... No te vamos a estropear la sorpresa, pero sí que te podemos adelantar una cosa: te costará MUCHO hacerte con Epona.







Bienvenido a KOKIRI'S FOREST

Kokiri's Forest es la aldea en la que comienza el juego. Un escenario brumoso, pero no a base de niebla para ocultar fallos —eso pasó a la historia—, sino simplemente como elemento ambiental. Vuelan las hadas por todas partes, y hay un montón de Kokirilianos con los que hablar. Aquí es donde vive Link desde hace muchos años, aunque él no es de aquí... Esa es una de las cosas que tienes que descubrir por ti mismo. El caso es que tendrás que cruzar un par de palabras con tus vecinos antes de irte y aprender algunas cosas... ¡No podemos decir más!





Link otea el paisaje de Kokiri, su tierra adoptiva.





Los lugareños te pondrán al día en cuanto al sistema de control. ¿Ves esas piedras? Pues tienen algo que ver.



Recuerda que tú controlas la dirección y la distancia en los saltos. Aquí no importa que te caigas, pero no todos los escenarios son tan inofensivos...



Saria es tu mejor amiga en el pueblo. Eso sí que es tener suerte (no sabes cuánta).

Como en todos los Zelda, los arbustos esconden ítems. Usa la espada... si ya la tienes.



Navi te ayudará a localizar a la gente con la que puedes hablar sin necesidad de acercarte.



El mapa de la esquina inferior izquierda te muestra dónde estás y cuál es la última puerta por la que has pasado. Más tarde no será tan sencillo...



HADAS



La novedad más importante del primer *Zelda* en N64 —esperemos que no sea la última— son las hadas. En entregas anteriores sólo eran portadoras de vidas extra, pero en *Legend of Zelda* desempeñan un papel importante (y no tienes que mantenerlas guardadas en una botella, al menos a la tuya). Si has leído los artículos que hemos publicado en los números anteriores, sabrás que tu hada personal es Navi. Aparte de advertirle de los posibles peligros, es una fuente constante de información y pistas, y atrae tu atención con un alegre «¡Hey, listen!» —«¡Hey, escucha»!— con voz digitalizada. Si cuando oyes esto pulsas C-arriba, aparecerá en pantalla el mensaje que Navi quiere darte (por lo general, indicaciones de que no puedes hacer algo que te gustaría, como romper una puerta que no se abre).



ES "BOTONUDO"



A pesar de que al principio, en Kokiri's Forest, te bombardean con una lluvia interminable de opciones de control, el manejo de Link es fácil y se aprende enseguida (no podía ser de otra manera, tratándose de un cartucho de Nintendo). En cuanto te acostumbres, verás que todo —juego y sistema de control— está perfectamente pensado. Todo se complementa, todo encaja. El botón A es fantástico, ya que cambia de función según la situación: si te acercas a una persona, sirve para hablar; si te acercas a un bloque, sirve para subir, etc. Así no tienes que perder el tiempo con tediosas combinaciones, y nunca te equivocas de botón.



La niñera de Zelda, Impa, tiene un aspecto feroz. Pero en realidad es tierna como un gatito.

SARIA

Nadie te lo dice al principio, pero desde la primera vez que hablas con Saria, sabes que es un personaje importante. Cuando más tarde te dispones a emprender tu odisea fuera de las tierras de Kokiri, Saria, la de los ojos enormes, le hace un regalo muy especial a nuestro Link. La escena es realmente emocionante: tu barbilla tiembla, tus ojos se inundan de lágrimas... Sí, el regalo de Saria es la Ocarina, pero ¿a costa de qué? «¿De no volver a verte, Saria? ¡Mi dulce Saria...!» No te preocupes, la volverás a ver.





Tienes que aprender 12 canciones para pasarte el juego, pero no sabemos cuántas melodías secretas hay.

ARAÑAS A GO-GO
¡Arañas! En la primera mazmorra están por todas partes: caen del techo cuando menos te lo esperas y te impiden pasar por algunas puertas. Sólo son vulnerables por la parte oscura, ten cuidado. Las arañas que pueblan las enredaderas no tienen caparazón, pero tendrás que apuntar a ojo con el tirachinas.











Bienvenido al ARBOL DEKU

Deku es un árbol enorme —con ojos y boca— que habita en uno de los rincones más recónditos de Kokiri's Forest desde tiempos inmemoriales. Él será quien te encargue tus primeros trabajos. Te introducirá en la historia del Triforce y te ofrecerá la posibilidad de entrar en el interior de su propio cuerpo: la primera mazmorra del juego. Escúchale con atención.

Inside the Deku Tree



¡TIRACHINAS!

En el interior del Árbol Deku necesitarás dos armas. La primera que encontrarás será el tirachinas. Éste arma te permite apuntar con una especie de «modo francotirador», pero no hay punto de mira. ¡Es más difícil de lo que parece! Además, como casi todos los ítems, sirve para más de una cosa. Para salir de la habitación en la que lo has encontrado, por ejemplo. Tendrás que estrujarte un poco los sesos...





¡GOHMA!

Tu primer jefe: una araña gigante (algo lógico, después de las decenas de arañas pequeñas que has matado hasta aquí y de las telas de araña que hay por todas partes). Las mazmorras y los jefes que las custodian no son algo propio de *Ocarina of Time*: también aparecían en los anteriores *Zelda*. Gohma puede ser un hueso duro de roer si todavía no dominas el sistema de control. Una pista: escucha a Navi antes y durante tu encuentro con Gohma.



Escucha con atención y el estéreo de la tele te dirá por dónde se acerca Gohma. Si no tienes estéreo, abre más los ojos...



Abajo hay un interruptor, pero Link todavía tiene unos pulmones muy pequeños (casi no puede bucear).

Deku necesita a Link para solucionar sus problemas (está lleno de bichos y no puede quitárselos).





Esos malditos bichos han acabado con casi toda la energía de Link.

Los Bastones de Deku no sirven sólo para golpear, también puedes usarlos como antorcha.



GO! GO!

TAN SOLO TIENES QUE SOÑAR

Pobre Link. Sólo tiene diez años y, al principio de la partida, ya sueña con princesas. Y por si no bastara con ver a la pobre princesa Zelda adentrándose al galope en la noche tormentosa, el dulce sueño se transforma en pesadilla cuando entra en escena el terrible Gannondorf, malvado y sonriente, amenazador y oscuro... Menos mal que es sólo un sueño... ¿premonitorio?



Bienvenido a HYRULE CASTLE



Tan sólo cuando abandones Kokiri empezarás a apreciar las dimensiones del mundo de Link. Y lo mejor de todo es que ¡no hay un sólo defecto gráfico! ¡Ni uno! Una inteligente combinación de mapeados poligonales y fondos prerrenderizados te permite gozar de kilómetros y kilómetros de paisaje. A lo lejos, en el horizonte, se recorta la borrosa silueta del Castillo de Hyrule. El Rancho Lon Lon queda a tu izquierda, y a la derecha, aún más lejos, una misteriosa montaña. ¿Adónde ir? A partir de aquí, tú decides.



¡Si hasta puedes ver el mercado que hay al otro lado de los muros!



El puente levadizo sólo está bajado de día.







No, no es nada fácil entrar en el castillo sin ser visto, pero quizás encuentres otra manera...



La genial combinación del nuevo Zelda: gráficos prerrenderizados y polígonos.

Por la noche, los esqueletos campan a sus anchas por el valle de Hyrule.

¡SIMPLEMENTE DI NO!



Y, por fin, aquí la tenemos. ¡Qué ojos tan enormes! Está dispuesta a contarte toda la historia del Triforce, el Templo del Tiempo y el terrible caballero oscuro que merodea por el castillo de su papá. Pero si quieres reírte un rato y ver una buena actuación, dile que no te interesa nada de lo que te está contando. Ya verás, ya.

ESCABULLETE



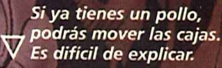
Ahora ya sabes dónde está Zelda, pero los guardianes del castillo no te dejarán entrar a verla. Tendrás que evitarles y avanzar sin que te vean: cada tramo es un pequeño «puzzle sigiloso». Nos encanta.



Un chapuzón en el foso te permitirá escabullirte de los guardianes de la puerta.

Si ya tienes un pollo, podrás mover las cajas... Es difícil de explicar.

Recuerda que los vigilantes no deben verte.







Demasiado tarde. Te han pillado.



MARCADO

Los escenarios prerrenderizados de *Zelda* han sido la base de muchas comparaciones con *Final Fantasy VII*, pero ya puedes descansar tranquilo: en *Zelda* apenas se diferencian los escenarios 2-D de los 3-D. ¿Cómo explicarlo? Digamos que, si ves el Mercado de *Zelda* y después ves un escenario de *Final Fantasy VII*, te partes de risa. Y es que no sólo Link puede moverse tridimensionalmente en los escenarios 2-D, sino que ¡también la cámara le sigue! Es difícil de explicar, pero la cámara se comporta «tridimensio-nalmente» también en los escenarios 2-D. La única diferencia de estos escenarios con respecto a los mapeados de polígonos es que, en los 2-D, no puedes acceder a la cámara en primera persona (y tampoco es necesario en ningún momento).





¡Estupendo! Vuelven los famosos subjuegos de Zelda, ahora en 3-D.

Dispara a tantos items como puedas antes de que se acabe el tiempo.





Todo el mundo tiene algo que decirte.



Esta tienda es La Máscara Feliz, una tienda de máscaras. Ahora sólo hay una, la de la izquierda. Se parece a Pikachu, ¿verdad?

Junto al Mercado está el Templo del Tiempo. Si entras oirás una canción gregoriana con voces que parecen de verdad.

Bienvenido a LON LON RANCH



Tarde o temprano tendrás que pasar por el Rancho Lon Lon. Allí conocerás a tu futura —aún muy futura— yegua, que todavía es una potrilla. También hay algún subjuego y un puzzle interesante...

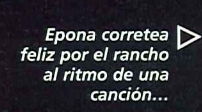


Todo el mundo habla de la leche de Lon Lon Rach.

Tendrás que volver dentro de unos años.

Link puede ordeñar vacas: ¿verdad o mentira? Je, je...





Malon te presenta a Epona. Ambas son aún jóvenes.



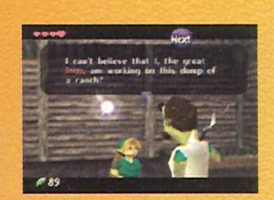
Epona corretea feliz por el rancho al ritmo de una canción...



Te pregunta por el castillo porque ya has estado allí. Si no hubieras ido todavía haría otro comentario (diálogos interactivos).

UN ENTORNO ESTABLE

Si exploras un poco el rancho, acabarás rumiando con las mejores vacas tridimensionales que se han visto nunca en un videojuego. Todas mugen al malhumorado Ingo, su cuidador. En un futuro no muy lejano, este tipo te causará problemas (por culpa de las malas influencias del terrible Gannondorf). Como es un escenario prerrenderizado, no hay vista en primera persona, pero sí una vista de pájaro. Pulsa C-arriba y lo verás todo mucho mejor.







¿ES UN PAJARO? ¿ES UN AVION?... NO, NO, ES... ¡UN SUPERCUCO!

¿Te apetece un subjuego de pollos? Malon (el perezoso dueño del rancho) te retará a encontrar a tres supercucos entre todos estos pollos (cucos normales). Cuidado: es difícil y perderás todo tu dinero si insistes en jugar.

Estás avisado: NO es nada fácil. Tienes 45 segundos para dar con los tres supercucos.


GO! GO!





MIRA POR LA VENTANA...
Sabíamos que Shigeru no podría evitar la tentación de meter un par de bromillas en las aventuras de Link: echa un vistazo de reojo por la ventana más alejada del Castillo de Hyurle y podrás ver algunos de los trabajos más conocidos del maestro japonés. Mario encontró a Link durmiendo en una posada en *Super Mario RPG*, ¿te acuerdas? Pues ahora Link le devuelve el favor al fontanero italiano. Miyamoto no cambiará nunca...



SE LES VE EL PLUMERO
Si eres un veterano de las aventuras de *Zelda*, reconocerás un montón de cosas en *Ocarina of Time* que ya aparecían en las entregas anteriores. En las mazmorras deberás encontrar mapas y brújulas, darás con nombres y lugares que te sonarán y, por supuesto, encontrarás muchísimos subjuegos a base de cucos...

Pollos
¿Un *Zelda* sin los ruidosos y asustadizos cucos? No sería lo mismo, ¿verdad?

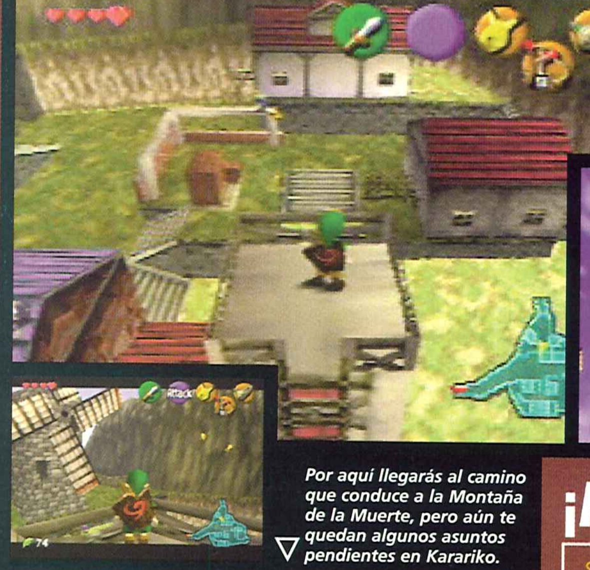


Lechuza
Se niega a admitir que es la misma lechuza que guió a Link en Kolohint Island (en Link's Awakening), pero nosotros apostaríamos la cabeza. ¿Tú qué opinas?



Bienvenido a KARARIKO'S VILLAGE

Es la tierra natal de los Shiekahs, una tribu leal a la familia real de Hyrulia. Por supuesto, debe su nombre a los omnipresentes cacareos de cucos: hay gallinas por todas partes. A partir de aquí, las cosas empiezan a complicarse para Link. Tienes que llevarle a la Montaña de la Muerte, pero no te será fácil...



Sube hasta lo más alto de la torre y estudia bien el escenario.

Observa cómo cambia la función del botón A según la situación.





Más cucos. Tienes que meterlos en una verja porque su propietaria es alérgica a las gallinas.

Por aquí llegarás al camino que conduce a la Montaña de la Muerte, pero aún te quedan algunos asuntos pendientes en Karariko.



¡AYUDANOS!

Si creías que las arañas del Árbol Deku eran horripilantes, prepárate para enfrentarte a lo que te espera la Casa de Skulltula. No obstante, no todo es lo que parece: estas arañas son víctimas del mal, no enemigas tuyas. Aquí darás con la primera de las diversas búsquedas opcionales del juego. La decisión de ayudar a estas arañas o no es tuya, pero no podrás decir que has completado el juego en su totalidad hasta no haber rellenado todos esos huecos vacíos en tu inventario.



Ni hablar. Todo el mundo me pide favores, estoy harto.



EL CEMENTERIO

En el cementerio de Karariko hay algunos secretos importantes que debes descubrir. También podrás disfrutar de los primeros cambios climáticos del juego (aparte de los ocasos) a medida que te adentres en ese mar de lápidas... ¿No tienes miedo?

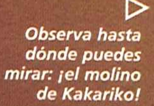


Algo raro pasa en el cementerio. Los fantasmas están haciendo de las suyas.



Toca tu primera melodía en el lugar adecuado y sucederá una cosa mariposa...

Observa hasta dónde puedes mirar: ¡el molino de Kakariko!





El paso del día a la noche es mucho más interactivo de lo que parece a primera vista.

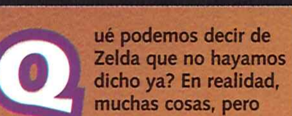


Una lápida sospechosa. Aquí va a pasar algo...

¡Te queda un buen rato para completar todo el mapa!

Aprende a saltar en la primera mazmorra.

¿Necesitas dinero? Pues aquí hay un montón de tinajas: no dejes ni una.



Qué podemos decir de Zelda que no hayamos dicho ya? En realidad, muchas cosas, pero todas sobran: un cartucho vale más que mil palabras. ¿Cómo es posible hacer algo tan genial? ¡¡¡¿Y cómo puede ser tan condenadamente largo?!!!

No se acaba nunca. Puedes —después de muchíííísimas horas— pasártelo de tirón, atendiendo al argumento principal y limitándote a pasar y pasar niveles (que no es poco) hasta enfrentarte a Gannondorf… Pero es que, aun así, *Zelda* es descomunal. Después de 30 horas de partida, la primera vez que jugamos, hemos comenzado una partida nueva y hemos cronometrado lo que tardábamos en llegar al mismo sitio al que llegamos en aquélla. Suponíamos que, conociendo todos los puzzles y sabiendo dónde estaban todos los enemigos —y cómo se acababa con ellos— tardaríamos unas 10 horas en llegar a donde llegamos la primera vez. ¡Pero no! ¡Hemos tardado más de 20 horas! ¿Por qué? ¿Cómo es posible?

Las razones son muchas. En primer lugar, es importante tener en cuenta que el orden en que hagas las cosas incide en el desarrollo del juego. Por ejemplo: cuando Link todavía es un niño, tiene que hacer una determinada cosa —no vamos a decir cuál, todavía— para hacerse con Epona cuando es mayor, siete años después. Epona no es un mero medio de transporte: además de eso, resulta absolutamente imprescindible para acceder a un determinado escenario cuando eres mayor. Sin embargo, en esta segunda partida se nos olvidó «hacer aquello que teníamos que hacer cuando Link aún era un niño» y, cuando necesitamos la ayuda de Epona, con Link mayor, nos dimos cuenta del descuido. ¿Qué sucedió entonces? ¿Tuvimos que empezar desde el principio porque Link ya era mayor y tenía que haber hecho «aquello» de pequeño? ¡NO! ¡Encontramos otra solución alternativa! ¿Te la imaginas? Pues sí: volver al pasado. Viajar en el tiempo, cambiar el pasado, y regresar de nuevo al futuro para, esta vez sí, hacernos con Epona. ¿Qué te parece? Bien: pues el descuido de no haber hecho «aquello» cuando Link era un niño supuso varias horas de juego hasta que descubrimos cómo viajar en el tiempo. Y entonces tuvimos que hacer «aquello», volver a viajar en el tiempo, etc. Algo tan simple como hablar con una persona o tocar una canción en un determinado momento del juego, puede cambiar el resto de la partida de forma considerable (aunque al final, todo converge en un argumento sólido y único, de forma natural y sin posibilidad de error). Otro aspecto que incide de forma directa en la durabilidad del juego son los subjuegos. Hay muchos más de los que imaginábamos (y seguimos descubriendo más). Son tantos, que intentar resolverlos todos multiplicaría 5 ó 6 veces la longitud del juego. Unos son muy largos, otros muy difíciles, otros muy enrevesados —algunos te exigen ir a buscar un determinado objeto a la otra punta del mapa—, otros muy lentos… Hay muchísimos más subjuegos y secretos que en *Super Mario* (la comparación incluso nos parece ridícula), y casi todos ofrecen recompensas «comprables». Eso quiere decir que, si en lugar de comprar un bote de cristal que necesitas, decides buscarlo, es posible que alguien te recompense con uno al resolver un determinado subjuego. De hecho, puedes conseguir «gratis» casi todos los objetos que decoran las estanterías de las tiendas. Por supuesto, comprarlos resulta mucho más cómodo, pero menos gratificante. ¿Está *Zelda* a la altura de tanta publicidad y tanto bombo? ¿Han merecido la pena la multitud de páginas que le hemos dedicado durante todo un año, y la espera insufrible con la que nos ha castigado? ¡Sí! Sí a todo. *Legend of Zelda* es mucho más que un juego: es una experiencia increíble. No hay defectos de cámara, es enorme en todos los sentidos, tiene una curva de aprendizaje inmejorable y SÍ es mejor que *Mario*. Olvídate de *Final Fantasy VII* para siempre. Esto no se puede hacer en una consola de 32 bits. ¡Ni siquiera creíamos que se pudiera en una de 64! *Zelda* es el Mejor Juego de la Historia, y de eso no cabe la menor duda. Si hay alguien a quien no le guste *Zelda*, es que, sencillamente, no le gustan los videojuegos.

Ocarina of Time ha conseguido mantener vivo el espíritu de la serie *Zelda*. A base de tecnología, pero sin renunciar a los elementos que convirtieron en clásicos a sus antecesores: mazmorras, jefes, mapas, brújulas, plantas, enemigos, armas que mejorar, dinero, tiendas, personajes con los que hablar… Los gráficos sólo son la guinda que corona el cartucho. ¿Niebla? ¿Pantallazos? ¿Polígonos que aparecen de repente? Después de los primeros cinco minutos no sabrás qué significa todo eso. Ni siquiera pensarás en ello. El universo de Link es tan enorme, vivo y absorbente, que en ningún momento eres consciente de que estás jugando. ¡Estás dentro de la pantalla! Ni siquiera te equivocas de botón de vez en cuando, para recordar que sólo se trata de un videojuego…

Es absolutamente imposible que te arrepientas de comprar un cartucho así. ¡Y su precio es increíble! Nadie debería perderse el Mejor Juego de la Historia, ¿no crees?

TECNOLOGÍA *Ocarina of Time* **ha conseguido mantener vivo el espíritu Zelda, a base de tecnología, pero sin renunciar a los elementos que convirtieron en clásicos a sus antecesores.**

DUDAS ZELDICAS

¿Ya tienes el juego y hay un puzzle que se te resiste? ¿Te has perdido en una mazmorra? ¿No sabes qué hacer? El mes que viene estrenaremos una nueva sección: *Dudas Zéldicas*. Estará dedicada a resolver vuestros problemas y dudas sobre Zelda en los próximos meses. ¡No lo dudes! Escribe a:

DUDAS ZELDICAS
Magazine 64, MC Ediciones, S.A.,
Paseo de San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Y por supuesto, además de *Dudas Zéldicas*, publicaremos la primera parte de la mejor y más grande guía de *Zelda* que encontrarás en los quioscos. ¡No te lo puedes perder!

64 STAR GAME

10 GRÁFICOS
Perfectos. Han reinventado los polígonos y los fondos prerrenderizados, ¡y son mejores a medida que el juego avanza!

10 SONIDO
¡Qué banda sonora! El estéreo no sólo es genial: ¡en algunas situaciones resulta necesario!

10 TECNOLOGÍA
Mejor (con creces) que Super Mario 64. Y mejor (con muchísimas creces) que todos los títulos de PlayStation juntos.

10 DURABILIDAD
¡Ja, ja, ja, ja! Sólo de pensar en los sacos y sacos de cartas con preguntas que nos llegarán, nos da la risa. Tenemos juego para rato.

VEREDICTO
Lo único que le falta para ser perfecto es la traducción de los textos en pantalla. No obstante, tendrás todos en un folleto que vendrá con el cartucho. ¿De verdad te quedan dudas? ¡Corre a la tienda, que se acaban!



SCARS

Carreras, obstáculos y supercomputadoras con ruedas. Y armas.



SCARS			
UBI SOFT			
Disponible	64M		1-4
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
Precio no disponible			

Las carreras futuristas están de moda: Extreme G 2, F-Zero X y, a la vuelta de la esquina —aunque sin fecha definitiva—, Wipeout 64. Parece un mal momento para lanzar un cartucho como SCARS. ¿Quién se atreve a competir en las tiendas contra Zelda, Turok 2 y el Pak de Expansión de Memoria? Pues Ubi Soft se atreve. Por algo será.

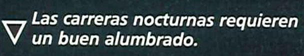
Dentro de un par de meses, cuando todo el mundo haya superado la «fiebre turozéldica», los cartuchos de *SCARS* seguirán ahí, esperando a ser descubiertos. ¿Y qué encontrarás en ellos? ¿Un modo multijugador para cuatro personas, tal vez? ¿Multitud de armas? ¿Un control impecable? Bueno, para que no tengas que esperar tanto, te lo contamos todo a continuación..., aunque *SCARS* es uno de esos juegos que todo el mundo debería ver en funcionamiento. La velocidad a la que transcurren los cuadros y la fluidez de los vehículos no es apreciable en estas capturas.




△ *El coche cobra ha dejado de ser un problema.*



△ *El coche mamut es un poco lento, pero más resistente que los demás.*


▽ *Las carreras nocturnas requieren un buen alumbrado.*



◁ *Puedes esquivar estas barreras o simplemente saltarlas.*

▽ *¡Buen salto! A ver cómo aterrizas...*



◁ *El coche león esta a tiro y nadie va a impedirte disparar.*

SCARS es un juego con doble personalidad. Por un lado, es el típico chico descarado, arrogante y que se hace el gracioso. El tipo más duro del barrio, que pasea por la ciudad en un descapotable rojo, con el estéreo a todo trapo, mientras el sol se refleja en los medallones dorados que adornan su pecho. Por otro lado, cuando te fijas bien en los detalles y estudias con detenimiento el juego, ves que los medallones dorados no son más que monedas de chocolate envueltas en papel brillante.

Y es que el juego es particularmente atractivo, gracias a sus gráficos. Los circuitos parecen muy sólidos, y apenas se notan los bordes de los polígonos. Las texturas son muy complejas y variadas. Las curvas, obstáculos y efectos de luz no dejan que ningún polígono aparezca de repente, y así no es necesario recurrir a la niebla. Todas las pistas son muy distintas entre sí (incluso cambian mucho de aspecto de unos tramos a otros), y gracias a las opciones de clima, parecen siempre nuevas e inexploradas.

Los coches también son convincentes. El environment mapping que los recubre, junto a los efectos de luz y la espectacular actuación de los amortiguadores, hacen que en conjunto todos tengan una personalidad propia y un inmejorable aspecto. Bueno, quizás los sprites utilizados para las ruedas no queden tan bien como deberían, pero tampoco están mal.

El problema, la otra personalidad de *SCARS*, aparece cuando conoces mejor el juego. Sólo entonces te das cuenta de que es bastante superficial. Los coches son excesivamente macizos y pesados, y parece que están untados con vaselina. Si derrapas, tu vehículo pesa tanto y es tan resbaladizo que tarda una eternidad en recuperar la tracción. Y mientras tanto, las ruedas escupen hacia atrás la arena del suelo en un intento continuo, frustrante y fallido de volver a experimentar cierta adherencia...

Los trayectos también son grandes, agresivos y bonitos, pero ninguno de ellos presenta nada con «alma de competición», como los de *V-Rally* o incluso los de *F-Zero X*. El exceso de elementos en pantalla para ocultar los polígonos que aparecen de la nada sin necesidad de recurrir a la niebla, significa que la CPU tiene que mover muchos más polígonos. Y para que los frames no se reduzcan en exceso, se sacrifica un poco de velocidad. ¿Resultado? Muy sencillo: poca velocidad. No fallan los cuadros por segundo, ni hay niebla, ni aparece nada de repente. Todo (mucho) se mueve con fluidez. Pero despacio.

Por supuesto, la solución idónea no es la de *F-Zero* (eliminar los detalles y los escenarios en pro de una mayor velocidad), pero ¿cómo lo ha hecho *V-Rally*? Mucha velocidad, muchos frames y muchos detalles. No nos importa cómo lo ha hecho Infogrames, pero lo ha hecho. Y Ubi Soft no, mala suerte.

Eso sí: el sistema de control no tiene nada que envidiar a los más grandes. La posibilidad de recoger armas y después elegir la que quieres utilizar es una buena idea. Y las posibilidades que ofrecen las combinaciones de armas (poner una como trampa y utilizar otra para machacar a todos los malos a la vez). La conducción recuerda mucho a la de *Mario Kart*, aunque con tanques de alto tonelaje resulta un tanto curioso pasarse 2 kilómetros resbalando en una curva... Pero vale, es suave y divertido. Incluso se aprecian las características de cada animal en el comportamiento de las máquinas (el mamut es más pesado y lento que el león, pero el león es más rápido y ágil en los saltos), algo difícil de conseguir y que muchos habían intentado sin éxito en el pasado.

El modo multijugador funciona a las mil maravillas, y si conoces el circuito y sabes utilizar las armas, te lo pasarás de miedo. La CPU pone a disposición de los jugadores más rezagados una mayor cantidad de turbos, de manera que nunca hay nadie muy aventajado y la emoción está siempre asegurada. En el caso de los modos para un jugador, los niveles de dificultad y las opciones de clima alargan mucho la vida del juego.

Ahora eliges tú: ¿el chico duro del barrio o el juego de gráficos brillantes, jugabilidad modesta y originalidad discutible? *SCARS* resulta monótono a la larga. Si el chico duro te convence, recuerda que sus medallones se derretirán después de un rato al sol...

GRÁFICOS ● ***Las curvas, obstáculos y efectos de luz no dejan que ningún polígono aparezca de repente, y así no es necesario recurrir a la niebla.***



△ *Busca un refugio en este trayecto subacuático.*



△ *Con los botones C puedes disparar a los lados.*

PUNTOS DE BONUS

Como en cualquier modo Campeonato que se precie, la posición en la que quedes al final de la carrera te proporcionará una determinada cantidad de puntos. Si llegas el primero recibes 10 puntos; si quedas el segundo consigues 6 puntos... Sin embargo, hay otros bonus extra: a la vuelta más rápida, a la carrera más agresiva y a la carrera «Perfect» (sin recibir ningún daño). Es fácil conseguir los bonus a la vuelta más rápida y a la más agresiva, pero ¿quién es capaz de no sufrir daños en toda una vuelta? ¡Eso debe ser imposible! Si lo consigues escríbenos para contarnos cómo se hace, por favor.

El coche cobra tiene las balas muy bien puestas... ▷

▽ *Éste es el retrovisor. Tendrás que usarlo para disparar hacia atrás.*



▽ *Unas barreras invisibles impiden que te salgas del circuito.*





GRÁFICOS 8

Sólidos, bonitos y muy detallados, pero un poco faltos de personalidad.

SONIDO 5

Música tecno bastante machacona y efectos de sonido muy mejorables.

TECNOLOGÍA 7

El diseño de los coches es un poco retorcido, y se echa en falta un poco más de velocidad.

DURABILIDAD 7

El modo multijugador funciona muy bien, y la multitud de circuitos y opciones (clima incluido) para un solo jugador aseguran una larga vida juego.

VEREDICTO

Una oportunidad perdida. Divertido para echar una partida y atractivo visualmente, pero no será rival para Wipeout.

79

Modo multijugador

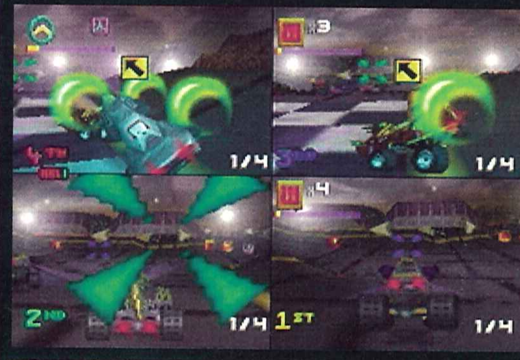
Puede que lo mejor de SCARS sea su modo multijugador. Funciona de maravilla, y permite que los cuatro jugadores elijan el mismo coche (aunque por alguna extraña razón, a cada uno le gusta una máquina distinta). ¿Pequeño y rápido o grande y lento? Al principio te apañarás mejor con uno grande y lento, ya que gozan de una mayor resistencia y no pierden velocidad cuando disparan o son alcanzados. Los más ligeros avanzan muy rápido y su maniobrabilidad es total, pero un obstáculo mal tomado (o un misil enemigo) puede echar a perder toda la carrera. ¿Tus reflejos son rápidos? ¿Eres capaz de salir airoso de cualquier problema? Entonces súbete a un ligero león y salta como un felino sobre tus adversarios. Nuestros preferidos son el mamut, por su habilidad para evitar las colisiones, y la Pantera, por su feroz pero calmada sobriedad.



△ *Es difícil conseguir las mejores armas y conservar el escudo.*



▽ *El jugador uno está cargando un disparo bumerán. No quiere seguir siendo el último.*



△ *Este circuito tiene un enorme giro en espiral.*



△ *Una agradable puesta de sol.*

Las carreras multijugador nocturnas son preciosas. ▷



Más que correr, hay que matar. ▷



Arsenal Animal

¿Cómo son de duras las nueve armas de SCARS? Vamos a utilizar nuestro medidor de violencia especial: ositos Teddy.



Seeker

Devastadores. Son unas líneas púrpuras que se dirigen hacia cualquier coche que tengas delante o al lado. Cuanto más cargues un Seeker, más potencia tendrá el disparo. Una auténtica animalada.

Potencia destructiva:





Boomerang

Lanza una serie de tres disparos o, si lo cargas durante un rato, tres disparos a la vez. Si no lo fijas sobre un objetivo, se desvanece rápidamente.

Potencia destructiva:





Stinger

Dispara una descarga eléctrica azul que permanece en la carretera hasta que alguien choca contra ella. Si te encuentras con una podrás esquivarla o saltar por encima.

Potencia destructiva:





Bullets

Muy cómodas y efectivas. Las balas estándar son la mejor manera de acabar rápido con los enemigos que te siguen de cerca.

Potencia destructiva:





Stopper

Exactamente lo mismo que el Stinger (una barrera eléctrica), pero los Stopper permanecen un rato funcionando, y pueden frenar a más de un enemigo.

Potencia destructiva:



Trayectos

A medida que progreses en las competiciones, accederás a nuevos circuitos. Desde el principio tienes acceso a nueve, pero hay más secretos. Además, las últimas pistas tienen multitud de rutas alternativas, de forma que puedes avanzar por el camino más sencillo o atajar por tramos repletos de obstáculos para llegar el primero a la meta. ¿Quieres más? ¡Pues hay más! También puedes modificar el clima de cada carrera y activar o desactivar el modo espejo. Combina el clima y los circuitos que quieras antes de la competición y verás lo que es bueno.



Selecciona las condiciones climáticas y los circuitos que prefieras.

El coche jefe es siempre el más rápido y duro de pelar.

Éste es un trayecto de día...

... y éste es el mismo por la noche.

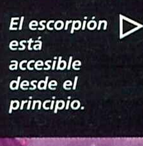
COMBOS

Para conseguir una buena marca, puedes recurrir a los combos de bonus. Recibirás una puntuación extra cada vez que aciertes a más de un enemigo a la vez, con un solo disparo. Hay un montón de formas de hacerlo, y podrás disparar tu marcador de puntos con estos combos hasta rebasar la bonita cifra de 30.000… Cargar todos los disparos es la mejor técnica para conseguir combos. Usa los Magnetos para retener a tus oponentes: ¡multiplicarán tus combos por 5!



La Armada Animalada

Todos los coches están basados en animales reales, genuinos, honestos y bondadosos. Desde el tiburón al mamut, desde el escorpión hasta el rinoceronte. Hay cinco disponibles al principio, y cuatro más secretos. Para acceder a estos últimos tendrás que quedar el primero en todas las competiciones. Cada vez que ganes una competición, se autosalvará en tu Controller Pak uno de los coches secretos. Después, podrás jugar con tu nueva mascota mecánica en cualquiera de los modos del juego (incluido el multijugador).



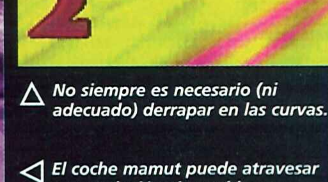

El escorpión está accesible desde el principio.



El coche mamut puede atravesar esa explosión sin problemas.



No siempre es necesario (ni adecuado) derrapar en las curvas.



Te faltan dos coches secretos todavía.



Magnet

¡Ni se te ocurra pasar sobre una de estas bombas! La explosión que producen te lanza por los aires y hace trizas tu escudo. Son más nocivas que los discursos de FuSoYa.
Potencia destructiva:





Time Bomb

Juega a «pasar la pelota» con la bomba antes de que el tiempo llegue a cero. El truco es guardarla hasta el último momento y, antes de que explosione, pasársela a otro.
Potencia destructiva:





Turbo

Te proporciona tres acelerones, o bien uno solo de gran intensidad que te hace dar botes sobre la pista.
Potencia destructiva:





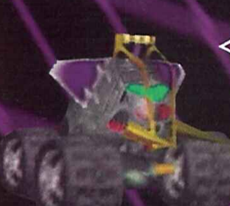
Shield

Como en F-Zero X, tu vehículo tiene un determinado escudo (barra de energía). Puedes encontrar reforzadores de escudo a lo largo de la pista. ¡No dejes escapar ni uno!
Potencia destructiva:





Dientes en las ruedas: argh argh..., argh argh..., ñam ñam, etc.



Con su gigantesco tubo de escape, el mamut es el terror de las colegialas.

TOP GEAR OVE

CARRERAS NOCTURNAS

No se pueden comparar con las de *V-Rally 99*, todo hay que decirlo, pero tienen una ventaja sobre las carreras a plena luz del día: los semáforos. Encima de cada «turbo» (las flechas del suelo sobre las que hay que pasar para obtener un turbo) hay un semáforo. Éste estará verde cuando haya un turbo disponible y rojo cuando acabe de pasar un adversario. Si uno de los malos recoge un turbo, el semáforo tarda unos segundos en «cargar» otro, como en *Wipeout 64*. Eso quiere decir que, cuando veas un semáforo en verde a lo lejos, tendrás que hacer lo imposible para llegar hasta él antes que nadie. Cuidado: cuando hay un semáforo verde en juego, la IA de tus adversarios muestra ciertas evidencias de psicopatía…
Y por último, está el modo Historia para dos jugadores, en el que dos personas pueden enfrentarse, juntas y a pantalla partida, contra los malos del modo para un jugador. ¡Es alucinante! No te lo puedes perder.





Considerar a Top Gear Overdrive como una secuela de Top Gear Rally sería un error imperdonable. Si bien el nombre de ambos responde a la casi milenaria licencia de Kemco, TGR y TGO no tienen nada que ver.

En primer lugar, porque este cartucho ha sido desarrollado por otra compañía, Snowblind (ubicada en Seattle). Estos chicos han tomado el motor gráfico de *Top Gear Rally* y lo han transformado por completo, confiriéndole una mayor velocidad. Los escenarios están más detallados que los de *TGR*, y la niebla (tan exagerada en el cartucho de Kemco) apenas se hace notar en las rectas más largas. Sí, se mantienen algunas cosas, como los distintos climas para las mismas pistas y el sistema de control, pero esto no es en absoluto un problema (más bien todo lo contrario).

La segunda diferencia importante de *TGO* respecto a *TGR* es el tipo de juego: *Top Gear Overdrive* es un arcade puro y duro. La conducción se parece más a la de *Mario Kart* y *San Francisco Rush* que a la de *Top Gear Rally*. Muchísima velocidad, derrapes a porrillo, saltos mortales, explosiones… No es un simulador de coches, como la primera parte, sino un juego de carreras. Eso se nota en la conducción, en la IA de los enemigos, en los agresivos gráficos, en los tramos de bonus, en el aspecto de los coches…



64 STAR GAME



Top Gear Overdrive			
SPACO/SNOWBLIND			
Disponible	1		
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
11.600 pesetas			

La tercera diferencia importante es la mecánica de juego, también más típica de un arcade que de un simulador de coches: aquí no sólo importa llegar el primero, sino también conseguir puntos a lo largo de la carrera. Cada circuito cuenta con uno o dos atajos, repletos de obstáculos. Si superas con éxito un atajo, además de ahorrar algo de tiempo, obtendrás unos cuantos puntos extras. Pero claro, para eso hace falta que no choques contra ninguno de los obstáculos del atajo en cuestión. Y eso no es nada fácil. La otra opción es ir siempre por la ruta normal, evitando los atajos, pero entonces, aunque no cometas ningún fallo, jamás llegarás en primera posición a la meta.

Por último, hay un cuarto elemento importante que transforma por completo el juego: los turbos. Funcionan de una forma muy parecida a la de *Wipeout 64*. Aquí empiezas la carrera con 3 turbos. Al pulsar Z, tu vehículo acelera de repente —las ruedas traseras echan fuego— y alcanza su velocidad máxima en un par de segundos. Después es cosa tuya mantener esa velocidad sin pegártela contra una pared, claro. Para obtener más turbos, tienes que pasar sobre unas flechas similares a las de *Diddy Kong Racing* y *F-Zero X*. El efecto, en cambio, no es el mismo que el de estos dos juegos (donde sales disparado al pasar por una de estas flechas), sino el de *Wipeout 64*: se suma un turbo a tu «marcador de turbos» y tú lo utilizas con Z cuando te da la gana.

En realidad, el sistema de turbos es mucho más sencillo de lo que parece, aunque el resultado puede atentar directamente contra tu sistema nervioso: tienes que conducir a una velocidad de miedo, esquivar a los malos, tomar atajos, evitar obstáculos, recoger turbos, pensar cuándo es mejor utilizarlos, mantener la velocidad máxima obtenida con el turbo el mayor tiempo posible y, si te queda tiempo, disfrutar del paisaje. La acción es tan frenética que no empezarás a divertirte un poco hasta que no conozcas los circuitos. Sigue, sigue leyendo…







¿DESTRUCTION DERBY OVERDRIVE?

La experiencia de jugar con *Top Gear Overdrive* es tan salvaje, que más que un *Top Gear* parece un *Destruction Derby* o un *Carggamedon*. Hay saltos por doquier, y los aterrizajes no suelen ser nada suaves. Tu Rumble Pak te desencajará todas las falanges.



¡Qué bonito escenario se ve desde esta altura! Lástima que bajes tan rápido...

△ ¡Vaya salto!



◁ Un buen aterrizaje.

Para ganar una carrera en *Top Gear Overdrive* no basta con conducir como Carlos Sainz: también tienes que evitar que te pase lo que a Carlos Sainz (que el coche te deje colgado a 300 metros de la meta). Al tomar un salto debes tener una idea más o menos clara de por dónde continúa la carretera. Si tomas la rampa por donde no es, lo más probable es que, antes de llegar al suelo, te estampes contra una pared de roca o un edificio. ¡Fuegos artificiales con olor a gasolina! Resulta inevitable pensar en *San Francisco Rush* cuando tu coche es una bola de fuego. Por otro lado, sobrevivir a los saltos no es suficiente. Los demás coches que participan en la carrera también intentarán por todos los medios echarte de la pista. Y si sabes lo que es bueno, tú intentarás lo mismo. No siempre tendrás la suerte de salirte con la tuya, claro, pero si conoces la pista podrás planear algunas «trampas». Por ejemplo, si sabes que un poco más adelante hay una pared atravesada en el carril de la derecha, puedes colocarte a la izquierda de un malo y empujarle hacia la derecha para que, al llegar al muro, su coche estalle en mil pedazos. Da resultado. Ten en cuenta que, al principio, sólo hay dos birrias con ruedas disponibles. Tendrás que aprender a jugar sucio para ganar, hasta que te puedas permitir un deportivo decente.



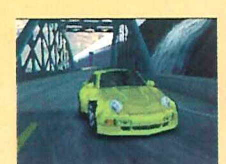
△ Un mal aterrizaje.

◁ Un desastroso aterrizaje.

EL ORGULLO DEL BARRIO

Al principio del juego sólo hay dos coches disponibles: un deportivo rápido pero carente de maniobrabilidad y... esto. Se trata del nuevo modelo de Escarabajo, y su color por defecto es este amarillo canario tan chillón. Las buenas noticias son que puedes cambiarle el color desde el menú de selección de coches y que tanto su aceleración como su maniobrabilidad son excelentes. Las malas, más grandes, son que cualquier caracol reumático podría rebasar su velocidad punta a la baba coja y que, hasta que consigas puntos suficientes para comprar otra cosa, tendrás que hacer muchos kilómetros con él. Confórmate. Al menos no es un Escarabajo de los de hace veinte años, como aquellos con los que Alfredo Landa ligaba suecas en las playas de Alicante...





Un arcade de carreras en casa

RDRIVE



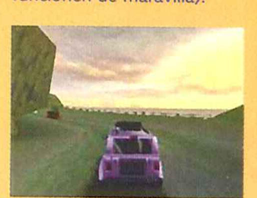
△ Un buen aterrizaje... que acaba en un precipicio.



Mira qué bromas se gastan los malos de TGO: una leve caricia lateral y... ¡qué de humo! ▷

CAMARAS

Hay cuatro ángulos de cámara diferentes: dos exteriores al coche (uno un poco más alejado que el otro) y dos interiores. Las dos vistas desde dentro del coche sólo se diferencian entre sí por el retrovisor: una tiene y la otra no. Cuando vimos por primera vez la cámara interior con retrovisor, pensamos que los frames por segundo se reducirían de forma considerable, pero ¡qué va, ni mucho menos! La diferencia de cuadros por segundo resulta imperceptible, excepto... cuando nieva. Los copos de nieve ralentizan mucho la velocidad de los cuadros, con todas las vistas. Y por supuesto, la cámara más rápida cuando nieva es la interior sin retrovisor (aunque para todos los demás climas las cuatro funcionen de maravilla).









¿NO VAS DEMASIADO RAPIDO?



△ Ahí delante se la han pegado dos de tus adversarios. Esquívalos... si puedes.

▽ Mira el retrovisor. Un Porsche rojo justo detrás. Adivina qué va a hacerte en la próxima curva...

La velocidad es el punto fuerte de *Top Gear Overdrive*. Su antecesor fue duramente criticado por la «excesiva suavidad» de su conducción, y los chicos de Snowblind han querido borrar esa mancha de las palabras «*Top Gear*» para siempre. La verdad es que más de una vez nos quedamos dormidos jugando a *Top Gear Rally*, aunque por suerte, cuando nos despertábamos una hora después, todavía no habíamos llegado a la siguiente curva. *Top Gear Overdrive* es muchísimo más rápido, frenético y divertido. La IA de los malos es bestial, y a veces aumenta de repente hasta alcanzar cotas increíbles. Cuando empujas a un malo, por ejemplo, éste se «ofende» y «toma represalias». Eso quiere decir que, a la menor ocasión, se vengará de ti (cuando estéis cerca de un puente, por ejemplo). Cuando hay un semáforo verde a la vista, todos luchan contra todos, a veces incluso dejándote de lado. Es genial.

Con cierta frecuencia, te encontrarás con una auténtica barricada de coches rodeados de fuego y no te dará tiempo a frenar, ni podrás esquivarlos porque están atravesados a lo ancho de toda la pista... ¡Boom! No te quedará más remedio que sumarte a la gran bola de humo y destrucción. Y lo mejor es que, a medida que avanzas en el juego y accedes a coches más rápidos y competiciones más duras, no sólo el clima parece ponerse en tu contra, sino que también la vileza enemiga se intensifica. Prepárate para enfrentarte con unos malos realmente malos...

▽ ¡No! ¡Cuidado con las señales, insensato!



△ Esas señales con luces indican que la carretera está en obras y que debes cambiar de carril...



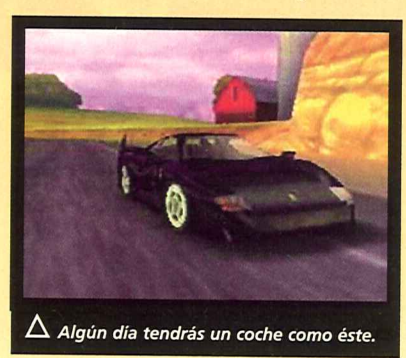
△ Derrapes en el suelo hacia la izquierda..., una explosión a lo lejos... Otra barricada chatarril.

△ Una explosión delante, una explosión detrás... ¿Qué has hecho?

△ Tírale por ese barranco. Pero si no lo consigues, la venganza será terrible...

Top Gear Overdrive es un juego por derecho propio. Más aún: es un juego de carreras serio y que merece la pena, algo que hasta ahora sólo se podía decir de V-Rally 99. Supera en gráficos y velocidad a F-1 World Grand Prix, a GT 64, a Extreme G 2 y, por supuesto, a su antecesor, Top Gear Rally. Su sistema de control es capaz de rivalizar con el más grande de los peluches de carreras, Mario Kart, y la variedad de rutas alternativas, atajos, secretos y bonus retoma la estructura no lineal de San Francisco Rush.

Si lo comparamos con arcades, resulta más divertido y enriquecedor (a la larga) que *SCARS*, *San Francisco Rush* y *F-Zero X*, más dinámico y divertido que *Diddy Kong Racing*, y más variopinto que el propio *Wipeout*. ¿Tan bueno es, que supera a todos los juegos de carreras? No. Supera a todos los juegos en determinados aspectos, pero se queda por debajo de la adictividad de *F-Zero*, no alcanza la jugabilidad de *Wipeout*, no es tan realista como *Top Gear Rally*... En una frase: ESTÁ POR DEBAJO DE *V-RALLY 99* EN TODOS LOS SENTIDOS. Dicho esto, seguro que has dejado de leer y has pasado al siguiente análisis. No te culparemos por ello. Pero deberías empezar a acostumbrarte a esa frase. Pasará mucho tiempo hasta que un juego de carreras supere a *V-Rally 99*. El único en el que hemos depositado algunas esperanzas es *Wipeout 64*, para el que falta algún tiempo todavía. Midway está trabajando también en un cartucho llamado *GT World Tour* que tiene una pinta estupenda (el mes que viene te ofreceremos una *preview* exclusiva). Sin embargo, por ahora, *V-Rally 99* lleva muchos kilómetros de ventaja a sus competidores. Y ahora sí: *Top Gear Overdrive* es el juego que más se le acerca.



△ Algún día tendrás un coche como éste.

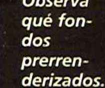
No es que tenga fallos. Si acaso, el mismo del que peca *V-Rally*: un nivel de dificultad exagerado. En el caso de *V-Rally*, la dificultad se concentra en su sistema de control, tan realista que da miedo; en el caso de *TGO*, la dificultad viene dada por la superior IA de los enemigos, la abundancia

de obstáculos, la peligrosidad de los saltos... El resultado es un juego con gráficos más que solventes, pero inferiores a los de *V-Rally*; muy divertido, pero no tanto como *V-Rally*; muy rápido, pero no alcanza a *V-Rally*; etc..., pero no como *V-Rally*.

La variedad de condiciones climáticas es muy grande. Tanto, que incluso hay tres grados de lluvia, desde las gotitas que apenas resultan visibles y que sólo sirven para hacer resbaladizo el asfalto, hasta las tormentas, tan densas que apenas puedes ver dos o tres metros delante de ti. El clima incide de forma notable en las reacciones del vehículo, y las combinaciones de «fenómenos meteorológicos» y «horas del día» son muchas. Por eso, aunque sólo hay siete circuitos, parecen muchos más.

Los tramos de bonus son una idea fantástica. Si tomas un atajo y llegas al final sin recibir ni un solo impacto, la CPU te recompensa con una suma importante de puntos. Estos puntos se suman a los conseguidos según la posición en la que quedes al finalizar la carrera, y el total te sirve como «dinero». Así, con cada carrera tienes la oportunidad de amasar más puntos, y te los podrás gastar después en otro coche más rápido. Y cuando decimos «otro coche más rápido» no queremos decir «más bonito y con aspecto de deportivo», sino MÁS RÁPIDO. Los últimos vehículos son verdaderos relámpagos con ruedas.



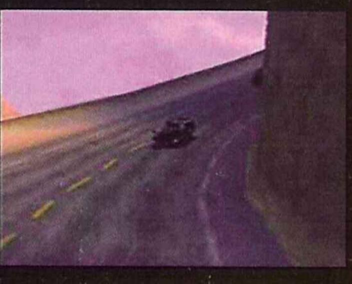


Observa qué fondos prerrenderizados.



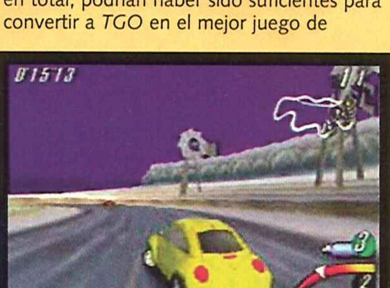


Día nuboso en la sabana. Qué suerte.

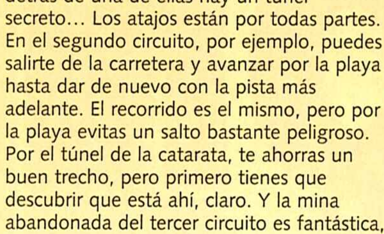


Ni rastro de niebla, menos mal.

en medio y los restos de dinosaurios...
Sin embargo, los gráficos en general continúan siendo algo monótonos. No tanto como los de *Top Gear Rally*, desde luego, pero más monótonos de lo que deberían. Texturas pastosas, varias curvas que parecen iguales... Resulta difícil orientarse en una pista cuando no diferencias unas curvas de otras, y aprender el trazado siempre es más fácil cuando éste cambia de aspecto cada pocos metros. La importancia de las trampas, el peligro de estrellarse y saltar en mil pedazos, las «venganzas» de los malos, los turbos —con sus semáforos verdes/rojos—, los tramos de bonus y los diez coches que hay en total, podrían haber sido suficientes para convertir a *TGO* en el mejor juego de carreras de N64... hace dos meses. Ahora hay un nuevo rey, y no va a ser fácil arrebatarle el trono.



La variedad de túneles no te decepcionará.





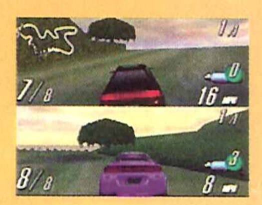
También hay algunos detalles gráficos que te dejarán pasmado. Las cataratas son casi tan geniales como las de Turok 2 y Zelda, y detrás de una de ellas hay un túnel secreto... Los atajos están por todas partes. En el segundo circuito, por ejemplo, puedes salirte de la carretera y avanzar por la playa hasta dar de nuevo con la pista más adelante. El recorrido es el mismo, pero por la playa evitas un salto bastante peligroso. Por el túnel de la catarata, te ahorras un buen trecho, pero primero tienes que descubrir que está ahí, claro. Y la mina abandonada del tercer circuito es fantástica, con sus vigas de madera atravesadas justo



¿Ves esa catarata? Detrás hay un túnel secreto. ¿Te lo crees? Ve hacia ella a todo trapo, a ver qué pasa...



DOS JUGADORES...
... Que no cuatro. Sólo pueden jugar dos personas a la vez. Por suerte, la pantalla partida funciona bastante bien, y hay adversarios de la CPU. Sí, tus temores están fundados: cuando hay más de un coche en una de los dos pantallas, los cuadros por segundo sufren las funestas consecuencias... En fin, consuélate con la idea de que eso sólo sucede durante dos o tres segundos cada minuto.



9 GRÁFICOS
Algo pastosos, pero más detallados que los de Top Gear Rally, y más elementos en los escenarios.

8 SONIDO
Gracias al estéreo, puedes adivinar por dónde pretende adelantarte un adversario. Música de guitarra machacona con distorsión.

8 TECNOLOGÍA
Lástima que los cuadros por segundo sufran tanto los días de nieve. El modo para dos jugadores tampoco es excelente.

9 DURABILIDAD
Siete pistas, que cambian de clima a medida que el juego avanza, y diez coches en total. Por desgracia, resulta monótono antes de acabarlo.

VEREDICTO
Si no existiese V-Rally 99, TGO sería el mejor juego de carreras de N64. Claro que, si ya tienes el título de Infogrames y buscas «la parejita», TGO es la única opción a considerar.



91%

PRECEDENTES EN N64 Te ofrecimos una preview de Silicon Valley en el número 10.

VAYA TUFO
A veces verás que en la pantalla de estadísticas de tu animal aparecen unas cosas que parecen «minas magnéticas». Suelta una de estas bellezas en miniatura y te darás cuenta de que en realidad no son «minas» precisamente, sino Grandes Bolas de Excrementos Humeantes. Y explotan. Seguro que has pisado algo parecido en el parque de tu barrio...





APAGA LA MUSICA
Nos encanta la música de *Silicon Valley* y cada vez que desconectamos el juego, todo el mundo en la Redacción empieza a tararear o a silbar una versión personal de la melodía del último nivel al que hemos jugando. Pero si no quieres pasarte toda la noche soñando con musiquitas pegadizas de los años 70, puedes destruir los altavoces que hay esparcidos por todos los niveles y acabar con el DJ cósmico de una vez por todas.



△ *Cataratas, lagos, verdes prados y animales rarísimos.*

▽ *Un mosquito en un trozo de ámbar. Buen hallazgo, Zorro del Desierto.*

△ *Mueve el esqueleto, primate. Así me gusta.*

SPACESTATION SILICON

Funcionamiento

Silicon Valley en cinco pasos. Es más lógico que la mayoría de videojuegos.

1. Eso eres tú: Evo. El resto de tu cuerpo está esparcido por toda la estación espacial, así que al principio no eres más que un microchip (una especie de Pentium II con capacidad motriz).
2. Busca un animal muerto y «poséelo» (al acercarte, entras en el animal y tomas control del cuerpo). Cada animal cuenta con dos habilidades propias de las que puedes sacar provecho para resolver los puzzles (el perro ladra y salta, por ejemplo).
3. Utiliza las habilidades de tu animal para matar a otro. Cuando la víctima haya fallecido, podrás cambiar de cuerpo. Ve pensando en el animal que quieres poseer después...
4. Completa los objetivos de la misión. Tendrás que sacar buen provecho de casi todos los animales para superar los obstáculos y resolver los puzzles.
5. Avanza hacia el nivel siguiente y recoge las partes del cuerpo de Evo que hay al final de cada uno de los cuatro mundos. Parece sencillo, ¿no? No te creas...



LA VUELTA AL MUNDO

El juego se divide en cuatro entornos diferentes: Europeo, Ártico, Selvático y Desértico. Por norma general, al completar un nivel puedes pasar al siguiente (y así sucesivamente), aunque te verás forzado a saltarte el último nivel de cada mundo a menos que consigas recoger todos los ítems extra de los escenarios anteriores. Cuando ya te hayas pasado todas las áreas, el círculo estará coloreado del todo y podrás acceder al centro de la estación espacial (el centro del círculo).



Puede que el buitre sea feo, pero los animales voladores no son muy abundantes.





Los dos personajes discuten en la intro del juego: cada uno quiere oir una emisora de radio.

Salta a través de los aros y ganarás un souvenir.

A la trama de este juego no le falta ni uno de los ingredientes clásicos: robots replicantes abandonados en una estación espacial a la deriva durante miles de años, y que han evolucionado hasta convertirse en extrañas parodias de formas de vida terrícolas; un aventurero espacial torpe y su coleguita robótico; un aterrizaje forzoso seguido de un desafortunado contratiempo con el propulsor del asiento que transforma al colegui robótico en la sombra incorpórea de lo que una vez fue... Podría tratarse de la receta de algo desastroso, pero también del juego más peculiar que se ha visto jamás en la N64. O ambas cosas a la vez...

Llevamos siguiendo el rastro de este título desde que lo vimos por primera vez, ya en los inicios de esta revista. Y ahora, por fin, *Spacestation Silicon Valley* (ese es su nombre definitivo) aterriza en las tiendas. Hemos poseído una colección impresionante de animales y explorado todas las áreas secretas que hemos encontrado. Nos sabemos de memoria la melodía del juego y seguimos el ritmo con el pie cada vez que escuchamos cualquiera de las abundantes canciones pegadizas que ambientan la aventura. Buen material. O, como mínimo, pasable. Depende de si te gustan este tipo de cosas. Aquí te informaremos de todo.

Spacestation Silicon Valley			
SPACO/TAKE 2			
Disponible	64M	Memoria en cartucho	1
	Controller Pak		Rumble Pak
10.900 pesetas			





VALLEY

UN PASEO GRATIS
A falta de animales voladores, la única forma de ver todos los niveles de *Silicon Valley* es mediante la cámara Free Tour. Si tocas una de estas pequeñas joyas tendrás acceso a un rápido avance de todos los peligros que te esperan, y la cámara parará durante un momento sobre los objetos más importantes para que te hagas una idea. Ten en cuenta que sólo puedes utilizarlos una vez, así que presta mucha atención a todo lo que veas.





¡Souveniiiirs, recuerdoooooos!

En los niveles más importantes siempre hay escondido un souvenir dorado en alguna parte. Para completar el juego debes encontrarlos todos, y para conseguirlo tendrás que estrujarte el cerebro de lo lindo. Como ejemplo, veamos el primero: si dejas una oveja muerta debajo del tubo de escape del cohete accidentado y utilizas al perro para que ladre a Dan en la cabina, éste pondrá en marcha los motores y fundirá a la oveja hasta convertirla en un precioso corazón dorado. Ya tienes uno. Fácil, ¿no? Pues ya sólo te faltan veinticinco...

Evo, is that you? Listen, it's your favourite tune!

△ *Sí, Dan, soy yo. Pon en marcha los motores.*

◁ *Acaba con la oveja y coloca su cuerpo justo... ahí.*

Nada más ver la excelente secuencia introductoria, en la que un apasionado romance entre un perro y una oveja se ve interrumpido de forma brusca por el accidentado aterrizaje de la nave espacial de Dan Danger justo en la cabeza del infortunado can, queda claro que Spacestation Silicon Valley es algo fuera de lo común. Poco después, cuando te percatas de que lo primero que debes hacer es poseer el cadáver del desgraciado perro y asesinar de forma salvaje a su baladora amante, la perplejidad se apodera de ti.

La idea de contar con multitud de personajes con habilidades diferentes para resolver distintos enigmas no es nueva, pero nunca nadie había desarrollado esta idea con tanto estilo y originalidad como DMA. En *Silicon Valley* hay más de cuarenta animales. Cada uno cuenta con dos habilidades específicas: una suele ser una función general, como saltar, «flotar en el aire» —las ovejas tienen tanta lana, que al saltar se suspenden en el aire como un globo— o un turbo; y la segunda función suele ser propia del animal en cuestión (el perro ladra y muerde con el mismo botón, el toro muge...).
Algunos perros poseen lanzacohetes, ideales para destruir a animales más grandes y peligrosos desde lejos. Los gorilas tienen la habilidad de recoger objetos y amontonarlos formando una escalera; las ligeras ovejitas cuentan con un peligrosísimo ataque taladrador... En definitiva, cada animal cuenta con unas habilidades específicas que en uno u otro momento te serán de utilidad. Sin embargo, el sistema de control no varía demasiado de un animal a otro (tan sólo un poco cuando estás en el agua). Y rara vez sufres la deshonra de una muerte prematura achacable al olvido de para qué sirven los botones.

DURABILIDAD *En Silicon Valley hay más de cuarenta animales. Cada uno cuenta con dos habilidades específicas.*

△ *Cuando las ovejas todavía tienen a su carnero para que las proteja, son mucho más duras de pelar.*

La variedad de niveles que presenta *Silicon Valley* es sorprendente. Aunque ignores los cinco escenarios extra —muy diferentes a los del resto del juego—, la forma en que los puzzles funcionan de forma distinta dependiendo del animal, hace que, por norma general, tengas que poseerlos a casi todos para completar la lista completa de objetivos de cada misión. Y como para poseer a un animal primero debes matarlo, tienes que acercarte a cada víctima de una forma diferente, según las habilidades de que disponga el cuerpo que estás poseyendo en ese momento.

Por desgracia, uno de los fallos importantes de *Silicon Valley* es el sistema de cámaras. Funciona más o menos bien durante todo el juego, ya que te permite cambiar de enfoque, pero no hay una vista en primera persona al estilo de *Mario* o *Banjo*. Eso puede hacer que te pierdas de vez en cuando en niveles que, por otra parte, son casi diminutos. Bueno, si mantienes pulsado Z, la cámara se acerca por detrás de tu animal. No está mal, pero sigue siendo un enfoque fijo, y se desactiva en algunos niveles o zonas. Al menos, nunca dejas de ver a tu animal, aunque la mayoría de las veces desde un ángulo inadecuado...

Lo malo es que la cámara no es el único defecto. Hay otros aspectos negativos que no tardan en hacerse notar: como hemos dicho, los niveles son bastante pequeños. Bastan unos segundos



△ *Los grandes amigos tienen que relajarse, claro que sí. Lástima que el gorila esté fiambre.*

Los últimos segundos en la vida de un buitre. Llega la hora de los escorpiones. ▷



△ *El límite de tiempo que tienes para tocar todos esos timbres es más ajustado que el taparrabos de Tarzán.*

▽ *Un pingüino disfrutando de las gélidas aguas. Es un nadador excelente.*

Juegos extra

Si completas un sector correctamente tendrás la oportunidad de conseguir un miembro del cuerpo de Evo que ha encontrado un animal tras el desastroso aterrizaje. Los juegos extra son muy diferentes del resto de Silicon Valley: un combate de boxeo entre canguros, una carrera de cachalotes, un vuelo de perros y un shoot 'em up al estilo de Knife Edge. Incluso hay uno que de momento es alto secreto al final del juego, siempre y cuando consigas recoger todo lo «recogible» durante la partida. Por lo tanto, vale la pena que busques bien y no te dejes ni un solo ítem por el camino.

Tienes que destruir todo ese escuadrón para completar el primer juego extra.



Una especie de shoot 'em up con animales vivos.

Al canguro le fallan las patas. En cuestión de segundos, caerá noqueado.



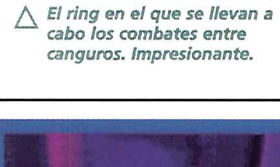


Para conseguir muchos puntos, dispara a los peces que hay en el fondo de las rejillas de esa piscina.

Para ganar en la carrera de cachalotes tendrás que utilizar sucias tácticas.







El ring en el que se llevan a cabo los combates entre canguros. Impresionante.



Los últimos momentos de una batalla épica. Gana el elefante.

Callejón sin salida. No puedes saltar ahí dentro: está ardiendo.

Aquí tenemos al gorila. Tardamos todo un día en llegar hasta aquí.

Si fueras un oso podrías apuntarte a la fiesta y pegarte unos bailoteos.

para ir de una punta a otra. Dedicas diez veces más tiempo a resolver todos los puzzles que a explorar el escenario. La acción tampoco es el punto fuerte de *Silicon Valley*: matar a los otros animales no supone ningún problema (la cámara dificulta más las cosas que los intentos de defenderse de la víctima), y las plataformas no están tan bien planteadas como en *Banjo, Mario* o *Mystical Ninja*.

Silicon Valley es una enorme sucesión de puzzles. Pensar es casi lo único que hay que hacer, y los escasos retos de habilidad con el mando son demasiado difíciles. Además, si bien las texturas son muy nítidas y definidas (y la animación de todos los animales es una pasada), cada polígono del escenario mide diez veces más que cualquiera de los personajes. Resulta un tanto incómodo deambular por un escenario pequeño compuesto por polígonos tan descomunales... Sí, es muy divertido contemplar cómo los animales se mueven al compás de la música, y cómo se ponen a dos patas, y la forma en que se desinflan cuando mueren es genial... El humor que el cartucho expele por todos los megas es fantástico y genuino (todos los textos en pantalla están traducidos, por cierto, y con ellos te reirás un rato), pero todo el humor de *SV* no es suficiente para compensar su modesta jugabilidad. Los gráficos infantiles y los puzzles complicados no hacen buenas migas... Por suerte, la curva de dificultad es bastante progresiva.

Si se te dan bien los puzzles, los gráficos de peluche no te disgustan y te apetece partirte de risa con un juego, *Spacestation Silicon Valley* es lo que estás buscando. Pero sólo en ese caso.

APURA EL COMBUSTIBLE

En cada nivel hay quince balones de combustible. No tienes por qué recogerlos todos, pero cuando llegue la hora del enfrentamiento final (que te pillará por sorpresa, seguro), te arrepentirás de no haber explorado a conciencia todos los escenarios. Cuantos más balones de combustible consigas, más tiempo tendrás para..., cuando tú... No, tranquilo, no te vamos a estropear la sorpresa final. Baste con decir que Evo demuestra ser el mejor «animal» de todo el juego... ¿No tienes curiosidad?



7 GRÁFICOS

Nítidos y suaves, aunque a base de polígonos enormes...

8 SONIDO

La pegadiza música acaba con tus neuronas con mayor rapidez que los grandes éxitos de Rebeca.

7 TECNOLOGÍA

No hay niebla, pero los escenarios son muy pequeños y la cámara no está a la altura.

9 DURABILIDAD

Hay mucho que hacer y cientos de formas de hacerlo. Tienes horas y horas de diversión... si te gustan los puzzles difíciles.

VEREDICTO

Frustrante en demasiadas ocasiones, y visualmente pobre. Su humor y la animación de los animales son lo único realmente bueno y original... ¿Será suficiente?



PATINA POR DONDE QUIERAS

El «*airboarding*» se parece bastante al *snowboarding*, aunque no en la temperatura ambiente. Sin embargo, hay cosas que no se pueden hacer con una tabla de madera en medio de una montaña: subir por la pared vertical de un edificio, por ejemplo.

No es que en *AirBoarder 64* no haya gravedad. De hecho, las primeras veces que intentes subir por una pared, te darás un tortazo de aúpa. Sólo cuando aprendas a combinar los saltos con el stick analógico serás tan grácil como Marty McFly en *Regreso al Futuro II* (cuando recorría la ciudad montado en una tabla flotante para huir del encantador Biff Tannen). ¡Todo un desafío a la gravedad!





200 puntos por subirte a la valla de la carretera.

Los reflejos del sol son fantásticos, como en la mayoría de los títulos de N64.

En AirBoarder podrás subir por los edificios.

En la casa gigante (Giant House) puedes entrar en la guarida de un ratón.

En el modo para dos jugadores el campo de visión es muy reducido. Resulta fácil perderse.

AirBoa

¿Quién se atreve a retar a 1080°? ¿Un juego de



Los chicos de Human tienen un serio problema: todo el mundo les recuerda —y les recordará hasta el fin de los tiempos— por su mediocre F1 Pole Position...

Lo peor que le puede pasar a una compañía desarrolladora es empezar con mal pie en un soporte. No es nada recomendable tener mala fama desde el principio. Esta vez, en lugar de Ubi Soft, es Spaco la empresa que ha dado una nueva oportunidad a Human. ¿Podrán estos chicos demostrar su valía? Sólo algo como *Super Mario 64* podría hacernos olvidar a Pole Position, pero como eso es pedir mucho, nos conformaríamos con un cartucho decente, divertido y original. ¡Anda, si así es *AirBoarder 64*! ¡Qué suerte!

En el número 11 de M64 analizamos *1080° Snowboarding*, ¿te acuerdas? Un cartucho duro de pelar, con un flamante 91%: un control analógico fantástico, una velocidad increíble, gráficos súper realistas... ¿Qué puede ofrecer *AirBoarder 64* para ganar en las odiosas pero inevitables comparaciones? En primer lugar, *AirBoarder* se basa en un deporte ligeramente diferente al *snowboard*: el «*airboard*». Los personajes patinan sobre tablas que flotan en el aire, unos centímetros por encima del suelo, al más puro estilo Michael J. Fox en la segunda parte de *Regreso al Futuro*. ¿En qué se diferencia este «deporte» del *snowboard*? En todo, la

rder 64

patinaje sobre aire? Parece muy surrealista...

verdad. Las posibilidades que ofrece una tabla flotante son muchísimas. Puedes saltar, cruzar la tabla en el aire y subirte a un pasamanos, bajar y subir escaleras... Los obstáculos pequeños, como piedrecitas o aceras, supondrían una caída inmediata en *1080º*, pero aquí sólo son elementos decorativos. Los verdaderos obstáculos de *AirBoarder* son las paredes completamente verticales, las columnas, los precipicios...

En segundo lugar, está la libertad de movimiento. Sin duda éste es el punto fuerte del cartucho de Human. Puedes ir por donde te da la gana. No hay circuitos, sino simplemente escenarios por los que hacer acrobacias y dar vueltas. En el modo Time Trial tienes que patinar por un escenario y pasar por todos los *check points* para acabar la «carrera». Lo que pasa es que la ruta que sigas para superar estos *check points* es decisión tuya. Hay un escenario tridimensional, con *check points* en forma de aro (como los de *Pilotwings*) y tú pasas por cada uno según te convenga. Si tardas demasiado se te acaba el tiempo. Al mismo tiempo, si haces piruetas y acrobacias a medida que pasas por los *check points*, obtienes puntos extras que se suman a la marca final con el tiempo que has tardado. A más tiempo, por supuesto, menos puntos. Y si te entretienes mucho en hacer acrobacias pierdes mucho tiempo, y no te compensa al final. La idea es que, mientras vas a todo trapo pasando por los *check points*, hagas unas cuantas piruetas, sin perder ni un segundo. Está bien pensado, pero quizás no es tan fácil como debería...



▽ *¡Un Nose Slide! ¡Cómo controlas! ¿Sólo 100 puntos? A lo mejor no controlas tanto...*

En cuanto a los escenarios, se parecen muy poco a los de *1080º*. Aquí no encontrarás ni un solo copo de nieve. Hay una ciudad, un desierto, una casa gigante..., pero nada de nieve. Rampas, plataformas, escaleras, bancos, mesas, aceras, cuestas, agujeros, puentes... La oferta de elementos que encontrarás como sustitución de las blancas laderas montañosas de *1080º* no está mal, y todos los escenarios son asombrosamente grandes. Otra cosa es que quieras ir por ellos a la velocidad a la que patinas en *1080º*. En ese caso, *AirBoarder 64* se queda un poco corto. Va bastante despacio. Muchos cuadros por segundo, nada de niebla y muchos detalles, como *SCARS*. Y el precio de todo eso ha sido un pequeño sacrificio en la velocidad. Claro que, en este caso, la velocidad no es tan importante. Aquí importan más la habilidad con el mando y el sentido de la orientación. De poco serviría ir muy rápido, con tantos obstáculos por todas partes. El sistema de control es sencillo, intuitivo y eficaz. Z sirve para «acelerar» (el personaje se impulsa con el pie, como en un monopatín) y los botones C sirvan para ejecutar las distintas acrobacias. El stick analógico es el principal protagonista, claro: sirve para controlar la dirección, la inclinación de la tabla y el sentido de las acrobacias cuando estás en el aire.

Además del modo Time Trial —más o menos fácil, gracias a un mapa en la esquina de la pantalla en el que aparece la situación de cada *check point*—, están el modo Coin Game y el modo Stunt. En el Coin Game tienes que recoger 100 monedas que están repartidas por el escenario en el menor tiempo posible. Al principio parece fácil, pero después te das cuenta de que hay algunas monedas en lugares aparentemente inaccesibles: «¡piensa, piensa algo rápido!» Siempre hay una rampa desde la que puedes llegar hasta la moneda, pero mientras la buscas, pierdes valiosos segundos.

En el modo Stunt sólo se puntúan las acrobacias, aunque también debes pasar por todos los check points antes de que se acabe el tiempo. Tienes que usar las rampas y objetos del escenario para realizar todas las piruetas mortales que puedas. La sensación de vértigo que experimentarás en algunos casos te dejará de piedra. Por ejemplo, en el escenario del parque hay un columpio: puedes subirte a él y balancearte con el stick analógico para saltar cuando tengas un gran impulso. El problema es que, si tomas demasiado impulso, ¡acabas dando una vuelta de campana! ¡Qué mareo! Al principio da la sensación de que no hay una gran variedad de saltos: el Fakie de 360º y el Stinking Codpiece de 180º. Después, cuando practiques un poco verás que las posibilidades son muchas más: puedes hacer el pino en los bordes de las rampas, atravesar la tabla sobre las barandillas de las escaleras para bajar resbalando y obtener un montón de puntos, combinar un salto con un determinado giro del stick analógico... ¡Hasta conseguirás subir a los tejados de los edificios cuando aprendas a saltar con impulso!

¿Entonces qué hay de malo en *AirBoarder 64*? Varias cosas. La primera y más grave es la ausencia de adversarios. Si quieres competir contra alguien, tendrá que ser contra un amigo, mediante la pantalla partida. La segunda es la cámara, que no siempre se mueve con la misma fluidez que los personajes (cuya animación merece todos nuestros elogios, por cierto) y a veces marea un poco. La tercera y definitiva es la jugabilidad: no es trepidante, rápido ni adictivo. Es muy divertido, muy suave y muy original, pero... no es de carreras.

1080º sigue siendo la mejor elección. Human ha demostrado que podía hacer un juego divertido. Ya es más que lo que demostró con Pole Position. Ahora sólo les falta hacer un juego que merezca nuestra Star Game. ¡Pero vais por buen camino, muchachos!

Air Boarder 64			
SPACO/HUMAN			
Disponible	64M		1/2
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
11.990 pesetas			

8 GRÁFICOS
Texturas un poco pastosas, pero en general los gráficos son muy bonitos, y se mueven muy bien.

4 SONIDO
La música es terrible. ¿Y cuántos efectos de sonido habrá? ¿Cinco? Tendrás que hacer ruidos con la boca mientras juegas.

6 TECNOLOGÍA
El sacrificio de la velocidad para evitar los pantallazos y la niebla no es la solución ideal, pero el juego es muy fluido.

4 DURABILIDAD
Grande pero, enseguida, aburrido. Un juego sin enemigos es como... un juego sin enemigos.

VEREDICTO
Un cartucho original, divertido y que funciona muy bien. Lástima que le falten tantas cosas. Aburre pronto.



KNIFE

MODOS DE JUEGO
Knife Edge es completísimo. El modo Historia es el principal: tienes que superar los tres niveles que componen el juego eligiendo la ruta que quieres seguir en cada uno (aunque dentro de cada ruta, como hemos dicho, la CPU improvisa al llegar a una bifurcación).

Después está el modo Time Attack, que como en *Time Crisis*, te permite jugar en una ruta de cualquier nivel para practicar y ponerte a prueba. Al acabar un Time Attack, la consola te pone al día sobre qué porcentaje de malos has matado, los daños que ha sufrido tu nave, etc.

También hay un modo *deathmatch* para cuatro jugadores, aunque el control con rutas preestablecidas en un modo así resulta un poco complicado…

Y por último, está el modo Historia para dos jugadores, en el que dos personas pueden enfrentarse, juntas y a pantalla partida, contra los malos del modo para un jugador. ¡Es alucinante! No te lo puedes perder.





Knife Edge ya está aquí…, y no viene acompañado de ninguna pistola. ¡Qué lástima! Aunque en realidad no es tan grave. El juego funciona a las mil maravillas con el pad analógico. De hecho, para controlar Knife Edge con una pistola, ésta debería tener un montón de botones, y probablemente resultaría un sistema de control complicado en exceso.

Y es que *KE* no es *Time Crisis, Die Hard* o *The House of Terror*. No tiene nada que ver con los juegos para pistola de PlayStation ni con los arcades a los que PSX intenta emular. *KE* es diferente, más clásico y completo, y hace honor a un tipo de juego que nació y murió casi al mismo tiempo: el indefinible género de *Panzer Dragoon*.

En el maravilloso programa para Saturn —uno de los tres juegos de la 32 bits de Sega que merecían la pena; los otros dos fueron la continuación de éste y *Sega Rally Championship*— volabas montado en un dragón y tenías que disparar a los malos que aparecían a tu alrededor. Lo que controlabas era un punto de mira, y el dragón avanzaba un poco en esa dirección pero sin salirse de una ruta preestablecida. Al mismo tiempo, con los botones L y R (como los de nuestro pad), podías girar la cámara hacia los lados o hacia atrás, de manera que en todo momento jugabas en 3-D. La ruta del vuelo no dependía de ti, pero te metías de lleno en el juego. Podías mirar hacia donde quisieras, y los escenarios parecían infinitos… Una obra maestra. Mejor quizás que toda la colección de títulos para PlayStation actuales.

Panzer Dragoon 2 funcionaba de una forma similar, pero con el sistema de rutas alternativas que más tarde imitó *Time Crisis* y que mejoró nuestro *Forsaken*. Si jugabas muy bien, la CPU te conducía por un camino más complicado al llegar a una bifurcación; y cada nivel tenía una o dos bifurcaciones posibles. Las opciones no eran muchas, pero la sensación era más interactiva y los escenarios ostentaban una belleza aún mayor que en el primer *PD*.
¿Es *Knife Edge* igual que *Panzer Dragoon*? Parecido, pero… ¡mucho mejor! Al igual que en *PD*, en *Knife Edge* controlas un punto de mira, y la ruta que sigue la nave de asalto en la que vas montado —no, no es un dragón— también está preestablecida. En cambio, el sistema de rutas alternativas alcanza su máxima expresión en el nuevo cartucho de Kemco. *Knife Edge* se compone de tres niveles, y antes de empezar cada uno, puedes elegir entre multitud de rutas distintas. Todas estas rutas tienen el mismo principio y el mismo final, pero los caminos intermedios posibles son muchísimos.



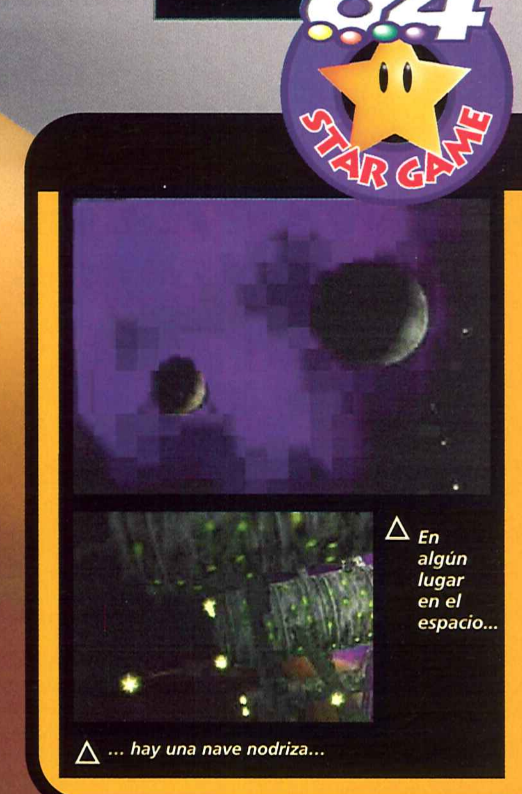
«Me aproximo al objetivo de la zona Zulu 3.»

A su vez, en cada uno de estos caminos hay otras bifurcaciones, que son las que la CPU elige en función de tu habilidad: si eliges la ruta A, que tiene tres bifurcaciones, y empiezas jugando muy bien, la CPU te llevará por escenarios con más enemigos que si hubieses jugado mal durante los primeros segundos. Y según juegues a lo largo del camino por donde la CPU ha decidido llevarte, al llegar a la próxima bifurcación la consola tendrá que decidir de nuevo cuál es la mejor ruta. ¡Es fantástico!

Al principio, este sistema asusta un poco: ¡te puedes pasar el juego de principio a fin en dos horas! Sin embargo, cuando compruebes que las posibilidades son casi infinitas (y cuando veas que no hay dos partidas iguales), verás que en realidad *Knife Edge* es bastante largo.

Time Crisis encubría su escasa durabilidad con un modo Time Attack y un grado de dificultad muy alto, pero a *Knife Edge* no le hace falta (aunque también los tiene). La gama de rutas es casi interminable, y si bien hay ciertos tramos en los que coinciden varios caminos, raras veces tienes la sensación de saber dónde estás o por dónde va a salir un malo. Ese es el principal problema de que adolecen los juegos para pistola de PlayStation: siempre sabes por dónde va a salir el siguiente enemigo. En *KE* vas tan rápido y hay tantísimos malos que resulta imposible recordar dónde se esconde cada uno. Es fantástico.

64 STAR GAME

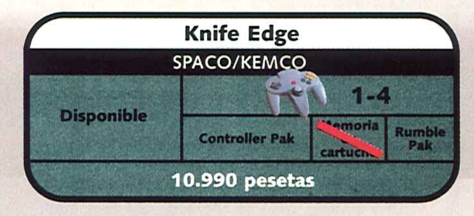

En algún lugar en el espacio…
… hay una nave nodriza…



«Tenga cuidadín con el jefe final.»



«¿Jefe final...? ¡Argh! ¡Un mosquito metálico gigante que lanza misiles de plasma!»



Knife Edge			
SPACO/KEMCO			
Disponible	1-4		
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
10.990 pesetas			

MARTE, HERMOSO LUGAR

La sensación de espacio y profundidad que experimentas en el primer nivel de *Knife Edge* es alucinante. Estás en Marte, y el nivel comienza en la superficie del planeta (aunque más tarde entrarás en cuevas y construcciones subterráneas).

Hay valles, precipicios, montañas... Tu piloto va a todo trapo entre las rocas, y a veces aminora cuando ve que la cosa se va a poner fea o cuando hay una bifurcación y no sabe por dónde continuar. Quizás la sensación de espacio sea mayor por esa razón: porque en cada partida, tu piloto decide ir por un sitio distinto, como si de verdad estuvieseis en la superficie de un planeta y no supierais qué dirección tomar. Nos encanta.









EDGE

¡Dispara! Pero con el mando...

Manga por hombro

Nada más enchufar el cartucho y encender la consola, un enorme «ES UN JUEGO JAPONÉS» eclipsará tu mente. Sí, es japonés. Y mucho. No sólo los diálogos son estilo manga (señores en 2-D que se comunican por radio, como en *MGS*), sino también la música, y las naves, y los malos... Si no te gusta el anime tampoco pasa nada, desde luego. El juego en funcionamiento parece tan occidental como cualquier otro —si bajas antes el volumen de la música—, pero las secuencias de vídeo recuerdan mucho a los shooters de los ochenta, como *R-Type*. En Japón los refritos de *R-Type* todavía están de moda, pero la mayoría de ellos jamás traspasan la frontera nipona (Max nos ha contado que uno de los grandes éxitos para PSX en Tokio está siendo un shooter de acción en 2-D y gráficos 3-D llamado *Einhander*). La nave nodriza de la que sale la nave de reconocimiento de la que, a su vez, sale la nave de asalto en la que tú vas, es de lo más manga que ha pasado por N64. Y la de reconocimiento, con esas texturas que parecen de cuero... Y bueno, tu medio de transporte no es para menos: una especie de avión-helicóptero con picos, cuernecitos y misiles por todas partes. ¿Cuántos polígonos tendrá? Seguro que más de los que podría mover una máquina de 32 bits...

Pero no temas: aparte de las secuencias de vídeo (bastante largas), las dosis de cultura japonesa durante el juego son perfectamente digestibles. ¿Cómo? ¿Que te encanta el manga? ¡Entonces no hay más que hablar!



... ¡con forma de lenguado a la plancha! (¿es de color carne?).

... de la que está saliendo una nave de reconocimiento...

Las puertas de esta nave —que sí: es de color carne— se abren y...



... ¡aparece tu...! ¿Qué es eso?



¡Es como el Trueno Azul pero a lo bestia!



¡MUEVETE!
La principal innovación de *Knife Edge* como juego «para pistola» —además del hecho de no tener pistola, que ya es bastante novedad— es su sistema de control: además de Z (ametralladora) y A (armas especiales), se utilizan los botones C. ¡Todos! ¡En un juego para pistola! Habría sido imposible manejar *KE* con otra cosa que no fuera el pad de la consola.

Los botones C sirven para «esquivar» los ataques enemigos. Si pulsas C-arriba, tu avión sube un poco; si pulsas C-derecha, el aparato se aparta más o menos un metro hacia ese lado; y así sucesivamente. Gracias a este sistema, puedes evitar TODOS los ataques. Es mucho mejor que la técnica de cubrirse de *Time Crisis*, ya que en el arcade de Namco, cuando te cubres, dejas de ver a los malos y no sabes dónde están ni por dónde van a dispararte. En *Knife Edge* no dejas de ver a los malos: simplemente te apartas un poco y sus balas y misiles pasan rozándote las orejas. Es genial. La cosa se complica cuando te disparan una lluvia de bolas de plasma, y tienes que calcular distancias y movimientos para esquivarlas todas. ¡Y ya verás con el tercer jefe! Más te vale aprender antes a moverte si no quieres que te pase esto...



¿Envidia, Time Crisis?

Tenemos dos noticias acerca del armamento de *Knife Edge*: una buena y una mala. La buena es que tienes una ametralladora y cinco armas especiales cuya munición no se gasta y que están disponibles en todo momento. La mala es que... no hay más armas que esas.

Ésta es la ametralladora. No la sueltes por nada del mundo.

Con Z disparas la ametralladora. Como la munición no se gasta, puedes mantener pulsado Z durante toda la partida (de hecho, es la única forma de no liarse con el resto de los controles). A las armas especiales se accede desde el menú de pausa: misiles rastreadores, bolas de plasma rastreadoras, lásers, descargas de plasma y bombas nucleares.



Pulsa Start para elegir arma y vuelve a pulsarlo para volver al juego.

Con el botón A pulsado, cargas el arma especial, y cuando suena un «Piiii» es que ya está cargada: suelta A y... ¡BOOM! Sin embargo, cada arma especial tiene unas determinadas características.

Misiles rastreadores
Manteniendo pulsado A, la CPU detecta automáticamente al enemigo más cercano. Cuando suena el «Piiii», un objetivo se fija sobre la víctima en cuestión y ya puedes disparar. Si no sueltas el botón, el siguiente misil busca a otro enemigo. Y si tampoco lo sueltas ahora, otro misil detecta a otro malo... Así, puedes tener detectados 4 ó 5 malos y, al soltar el botón, ver cómo todos los misiles van directos a sus correspondientes destinos... ¡Boom, Baam, Boarg, Bang...! Después, cuando no queda nadie en la pantalla, las cinco estelas de humo se disipan en el aire... El único defecto de estos misiles es que sólo detectan enemigos a distancia media: no detectan nada en espacios cerrados, y por lo tanto, no se cargan aunque tengas pulsado A media hora.

Bolas de plasma rastreadoras:
Tardan más en cargarse que los misiles rastreadores y hacen menos daño, pero sí detectan malos en espacios cerrados. Además, estas bolas son «inteligentes»: no van directas a por el enemigo, sino que esquivan los obstáculos que encuentran por el camino (columnas, bloques, otros malos...). Ideales para el segundo nivel, si bien tampoco se cargan en distancias muy, muy cortas (por lo que no valen para casi ningún jefe).



Detecta a un enemigo y...

... ¡Cuidado, intenta escapar! ¡Suelta el botón A, venga!

Lásers
Muy dañinos, pero carecen de búsqueda automática de objetivos. Eso quiere decir que, además de cargarlos, tienes que apuntar «a mano».



Knife Edge es divertidísimo. Un elixir de jugabilidad. Y lo mejor es que no necesita pistola para serlo.

Acaso sufre del mismo mal que *Chopper Attack* y *Body Harvest*: gráficos poco espectaculares y mucha acción. No obstante, los gráficos de *KE* no están nada mal, y desde luego no son tan humildes como los de esos otros cartuchos.

Observa cómo tus balas salpican en el agua.

Los tres niveles de *KE* son enormes, y las infinitas combinaciones de rutas y bifurcaciones ofrecen un abanico de escenarios muy amplio. Texturas bastante detalladas, algunos efectos visuales muy interesantes (como el agua que salta cuando disparas una ráfaga de ametralladora en un río, o las estelas de humo que dejan los misiles), muchísimos enemigos en pantalla... La velocidad a la que avanzas durante casi toda la partida deja en ridículo a *Forsaken*, *Chopper Attack* y *Aerofighters Assault*, y raras veces los frames se resienten.



El segundo nivel (City) está atestado de robots verdes supernipones.



Una merluza metálica gigante. Tienes que romperle una por una todas las piezas de la columna vertebral.

Quizás falte algo de variedad en los efectos de sonido: hay dos o tres tipos de explosiones, muy secas y graves (como las del genial y menospreciado *Nanotek Warrior*


Para las cuevas subterráneas estas bolas son ideales.

Tendrás que apuntar un poco mejor...



está el malo que quieras finiquitar.

Además...
Si bien a lo largo del juego no puedes recoger nuevas armas, sí que puedes recoger «Vulcans». Estos ítems aumentan la potencia de todas tus armas, como los Quake Damage de *Quake*, y puedes alcanzar un nivel máximo de «Vulcan 6» (empiezas con «Vulcan 1»). Cuando veas una especie de cristal azul, dispáralo y tendrás un nivel más de potencia destructiva.


Úsalos a bocajarro. ¡Muy bien!

Bombas nucleares
Menos potentes que su nombre, quizás, pero en cualquier caso bestiales. Tardan una eternidad en cargarse y no tienen búsqueda automática, pero valen para todas las distancias. Aprende a usarlas y acabarás con los jefes en la mitad de tiempo. Lo malo es que, debido a su peso y lentitud de vuelo, la gravedad dificulta mucho la puntería. Apunta siempre un poco más arriba de donde



¡Bien, ya tienes...! Vida. Puaj. ¿Dónde están los Vulcans?

Como las ráfagas de ametralladora, van directos a donde estás apuntando en el momento en que sueltas A. Ideales para las distancias más cortas —donde no puedes usar las armas anteriores— porque hacen mucho daño y son rapidísimos.

Descargas de plasma
¡Se recargan muy rápido! Es una especie de lluvia de pequeñas bolas de fuego que salen disparadas hacia adelante. No hacen mucho daño, pero abarcan un ángulo considerable. Perfectas para pasillos llenos de enemigos pequeños.

Lanza un regalito dentro de esa cueva, a ver si hay alguien...



8 GRÁFICOS
Magníficas texturas, efectos de luz decentes y escenarios muy variados.

7 SONIDO
Música de Karaoke futurista en pleno centro de Neotokio y pocos pero fantásticos efectos de sonido.

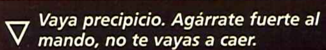
9 TECNOLOGÍA
No hay apenas pérdidas de frames, la escasa niebla queda fenomenal y el sistema de rutas aleatorias según tu habilidad es superior.

9 DURABILIDAD
Un modo Historia, un Time Attack, uno de Cooperación, un Deathmatch, tres niveles de dificultad, infinitas combinaciones de rutas... ¡Tienes juego para rato!

VEREDICTO
Parece corto, pero no lo es en absoluto. Divertidísimo, rápido, variado... Quizás parezca «demasiado japonés», y su sonido podría mejorarse, pero no decepcionará a nadie.



de PlayStation), que se repiten sin cesar durante todo el tiempo. Su sonido es alucinante, sí, pero... ¡todos los malos explosionan igual! Así, con un «ra-ta-ta-ta-ta-ta...» de ametralladora como fondo, se oye una constante sucesión de «Boom-boom-boom-boom...». Si a esto le sumas una banda sonora estilo *R-Type*, el resultado es un poco sofocante.


Vaya precipicio. Agárrate fuerte al mando, no te vayas a caer.

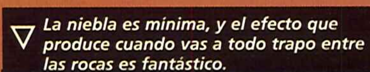



Aquí te marearás un poco.

Por otro lado, el hecho de que las rutas sean tantas y tan diferentes no consigue eliminar la sensación de que el juego es corto. No lo es, si tenemos en cuenta su amplitud real en tiempo y espacio, pero lo parece. Quizás sea porque todas las rutas pasan por los mismos jefes. El caso es que, a la segunda o tercera vez que te pasas los tres niveles —unas 4 ó 6 horas de juego— todavía te queda un 50% o más de escenarios por ver..., pero tienes la sensación de que ya lo has visto todo.

Los diversos modos de juego, los tres niveles de dificultad y el fantástico sistema de control hacen imposible que te arrepientas de haberlo comprado: tienes muchísimas horas de acción aseguradas. Acción siempre distinta, aleatoria. Acción trepidante. La dosis de marcha y el reto a los reflejos que desde hace tiempo estábamos esperando en Nintendo 64.

No es un hito en la historia de los videojuegos, pero te lo pasarás pipa, chupi y requeteguay porque es aluciflipante, megachuli y ultradíver.


La niebla es mínima, y el efecto que produce cuando vas a todo trapo entre las rocas es fantástico.



JUEGA CON... 

CONCUR F-Z

Y participa en el sorteo de 20 cartuchos de F-Zero X, el juego más rápido. Rellena el cupón y envíalo antes del 1 de febrero a :CONCURSO F-ZERO X, MAGAZINE 64, PASEO SAN GERVASIO, 16-20, 08022 BARCELONA

F-Zero X es el juego más rápido, pero nosotros conocemos uno más ingenioso. Se llama «los seis grados de separación» y se sustenta en la vieja idea de que el mundo es un pañuelo. Según parece, entre dos personas escogidas al azar no hay más de seis conocidos de diferencia. Es decir, que de amigo a amigo y tiro porque me toca, no hay más de seis personas de diferencia entre el dire y tú. ¡Qué mala suerte! Este juego es muy divertido para pasar las tardes de invierno si se ha ido la luz y no puedes jugar con la Nintendo 64, pero no es muy útil a la hora de ampliar tu círculo social. Supongamos que tienes un flechazo por una moza con quien te has cruzado en unas escaleras mecánicas. Perfecto, es muy probable que tengas un amigo que tiene un amigo que tiene un amigo que tiene un amigo que es amigo de ese pimpollo* Pero, ¿a que no has tenido en cuenta la variante temporal? A lo mejor hace seis años que no ves a este amigo que te podría conducir a la felicidad eterna. Quizás los conocidos «tres» y «cuatro» hace un año que no se hablan por culpa de alguna memez, y el cinco se ha trasladado a vivir a 20.000 kms del objeto de tu pasión. La solución es viajar en el tiempo y llevarte contigo a todos los amigos mutuos. Basándose en la teoría de la relatividad de Einstein, hay quien dice que se podría viajar en el tiempo. A saber, todo lo que vemos son emanaciones luminosas. Es como un videojuego: lo que ves son fotones, partículas luminosas, no las cosas en sí, sino la luz que desprenden. Por lo tanto, si se pudiese viajar más rápido que la luz —a más de 300.000 km/s— podríamos ver las cosas que ya han sucedido, aunque no intervenir en ellas. Es decir, que podrías hacer que todos los actores de esta obra absurda coincidiesen en el tiempo. La parte mala de la historia es que si viajas más rápido que la luz te desintegras —pasas de materia a energía— y luego no se te puede volver a integrar, a ordenar como eras en un principio. Es decir, que a lo mejor tu amada puede acabar convirtiendose en una réplica exacta de Bowser. Visto que viajar en el tiempo sigue siendo muy complicado, volvamos a los seis grados de separación, pero aderecémoslo con un pizco de F-Zero X. Pongamos que te encantaría conocer a Cameron Diaz. Vale, sube a uno de los coches de F-Zero X, ponte a 1 000 km/h —puedes hacerlo— y llegarás a Hollywood en un plis plas, que es lo mismo que tardarías en llegar al despacho de Yamauchi o al estudio de Miyamoto.

A- ¿CUANTAS PERSONAS PUED SIMULTANEAMENTE A F-ZERO

B- ¿DE CUANTAS PERSPECTIVA

CUPÓN

RESPUESTAS: ....

....

NOMBRE:. ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

PAÍS: ....

TELÉFONO: ....

GANADORES DEL CONCURSO F-1 WORLD GRAND PRIX

Ferran Martínez Sibila (Barcelona)
Alberto Peña Ales (Jaén)
Germán González (Barcelona)
Carlos Galla Gutiérrez (Madrid)
Pablo Ríos Cullera (Murcia)
Jordi Tubella (Barcelona)
Alfredo López Campo (Zaragoza)
Germán Fernández Basanta (Barcelona)
Diego Ferreiro Calvo (La Coruña)
Frederic Hernández Torner (Barcelona)

RESPUESTAS CORRECTAS

A- DOS (BARCELONA Y JEREZ)
B- PARADIGM Y VIDEO SISTEM



GANADORES DEL CONCURSO 1080° SNOWBOARDING

Jorge Sánchez (Barcelona)
Mario Pardo Fernández (Baleares)
Álvaro Nuñez Almagro (Madrid)
Michael Marjalizo (Madrid)
Gerardo Vizcaino Brescó (Barcelona)
Javier Porcar Marmaneu (Castellón)
Álvaro Fabregues Martín (Toledo)
Sonia Sanz Pérez (Castellón)
Luis Besteiro Calvo (Lugo)
Fernando Pérez Rojas (Cádiz)
Juan Zapata Conesa (Tarragona)
Pablo Torres Vidal (Castellón)
Lucas Gracia Gomez (Zaragoza)
Sergio Blanco García (Asturias)
Alejandro González Luque (Gerona)
Jonathan Lara Cornejo (Madrid)
Jose Antonio Pecellín Zoilo (Sevilla)
Iker Viñuelas (Bilbao)
José Antonio Rodríguez (Granada)
Carlos Pérez Cárdenas (Madrid)

RESPUESTAS CORRECTAS

A- SEIS
B- TRES

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

¿PROBLEMAS? 64 AL RESCATE

Es comprensible que estés algo irritable: no consigues pasarte «esa» sección de B-K. Por desgracia, tu madre está harta de ser comprensiva con tus ataques de furia y te ha enrolado secretamente en la Legión. ¿Oyes las sirenas? Ya vienen a por ti. Apresúrate a utilizar estos trucos para poder irte al Sáhara con la conciencia tranquila...

Preguntas habituales sobre Banjo-Kazooie

P ¿Cómo puedo llegar a Rusty Bucket Bay?

R Parece ser que en este punto muchos de vosotros os quedáis estancados. Y no nos sorprende, ya que es un poco complicado. Aquí tenéis la solución: Transfórmate en calabaza en Mad Monster Mansion. Encara la entrada y ve hacia la izquierda; sigue el camino que sube a la montaña. Cuando llegues a otra casa, entra por la pequeña abertura y dirígete hacia Mumbo, que se encuentra en la parte de atrás de la estancia, para que vuelva a convertirte en Banjo y Kazooie. Utiliza un Beak Bust para abrir el ataúd que hay en el centro de la sala y después salta sobre el interruptor blanco de agua. Vuelve a transformarte en calabaza, sal de la casa y sigue por el camino para salir del cementerio. Avanza por el camino de la izquierda, pasa el cuadro de Gobi's Valley y entra por la puerta. Sigue por la pared de la derecha, sube por la rampa y entra por otra puerta. Banjo y Kazooie aparecerán en el agua. Nada a través del túnel de la izquierda y después dirígete al extremo opuesto de la sala. Sal del agua y sube por la escalera metálica. Utiliza un Flap Flip para llegar a las cajas, ve hacia la izquierda y quédate encima. Vuelve a utilizar un Flap Flip para llegar a la isla que hay en la esquina y lanza un huevo a la caja en cuyo lado hay un símbolo de Rare. Pisa el interruptor que aparecerá en el agua para que suba el nivel de H2O un poco más, nada hasta el otro extremo y entra por la puerta. Sigue avanzando, gira por la primera a la derecha y ejecuta un Rat-a-tat Rap sobre la puerta para romperla. Entra en la zona nueva, quédate sobre el interruptor de la pieza de puzzle y pulsa Z para colocar tus piezas de puzzle en el cuadro de Rusty Bucket Bay (para este nivel necesitarás doce piezas). Vuelve a zambullirte y nada a través de la nueva abertura que hay cerca de la rampa metálica para entrar en el mundo.

P He encontrado un Libro de Hechizos. ¿Cuál es su función?

R A lo largo de todo el juego debes encontrar tres Libros de Hechizos. Para activar el truco que te proporcionan, vuelve a Treasure Trove Cove, vacía el castillo de arena de agua (disparando huevos dentro del cubo con goteras) y luego utiliza movimientos Beak Bust para escribir códigos con las letras del suelo. Aquí tienes las instrucciones para encontrar los tres libros:

1. Desde la entrada, encara Bubblegloop Swamp, cruza el puente verde y entra en el tronco de la derecha. Aquí encontrarás unas botas de agua. Sal del tronco y sigue la pared hacia la izquierda. Cuando llegues al pantano, entra en la tubería y recórrela hasta llegar a una zona nevada. Gira enseguida a la izquierda y utiliza a Kazooie para subir al elevado pico helado. Utiliza un Beak Bust para romper la bola de hielo y después vuelve al pantano. Entra en Bubblegloop Swamp y transfórmate en cocodrilo, sal de Bubblegloop Swamp y vuelve a la zona helada (ve detrás de la cabaña y entra por la tubería. Sube a la montaña de hielo y atraviesa la tubería para dar con el Libro de Hechizos.

2. Entra en Mad Monster Mansion y transfórmate en una calabaza pequeña. Sal del mundo y baja por el camino que te sacará de esta zona. Sigue el camino estrecho de la derecha



para alcanzar a Brentilda y encontrarás el Libro de Hechizos en una agujero que hay cerca de ella.

3. Desde la estancia del jarrón enorme, sube por los escalones que hay a la izquierda del sarcófago egipcio. Sube por la rampa antes de entrar en el túnel de hielo y cruza la primera puerta. Trepa a la cornisa de las tres tuberías verdes y métete por la del centro. Sigue hasta arriba y pisa el interruptor del agua para elevar el nivel del agua durante treinta segundos. Métete en el agua y nada dentro del túnel de los ojos rojos; sumérgete hacia el fondo. Después sube con rapidez a la cornisa de la escalera verde y no pares de ascender hasta dar con el tercer Libro de Hechizos.

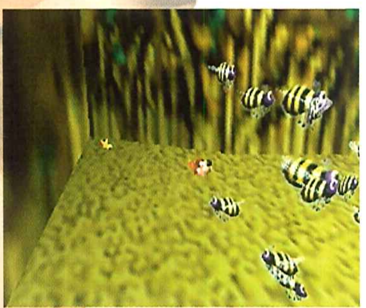
P ¿Cómo se riega el árbol del Gobi's Valley?

R Primero debes rescatar al camello que está encadenado a una roca en una plataforma que hay en la esquina del camino. Utiliza un Beak Bust para romper la roca a la que está atado y liberarlo. Después vuelve a la salida, donde verás al camello sentado delante del árbol. Salta sobre una de sus jorobas y vuelve a utilizar un Beak Bust para que expulse el agua.

P ¿Cómo puedo llegar al Interruptor de la Bruja de Rusty Bucket Bay? Puedo verlo desde lo alto de la grúa, pero no hay manera de alcanzarlo.

R Puedes alcanzar este interruptor con un salto doble normal (pulsa A dos veces), pero el truco consiste en retrasar el segundo salto tanto como te sea posible. Por desgracia, para conseguirlo hace falta mucha práctica y la paciencia de un santo.





P No puedo ganar al oso polar en la segunda carrera de trineos. Banjo y Kazooie no son capaces de alcanzar la velocidad adecuada.

R La única forma de batir al oso polar consiste en desafiarle cuando ya sabes utilizar los zapatos de carreras que podrás encontrar en la zona que hay detrás del oso en la línea de salida. Bottles te enseñará a utilizarlas en Gobi's Valley.

P **He completado el juego con todas las piezas de puzzle y las notas musicales. Al final, Mumbo me enseñó algunas fotos de puntos del juego que puedo ver pero a los que no puedo llegar, por ejemplo, la llave de la cueva del Cachalote en Freezeezy Peak. ¿Cómo puedo llegar hasta allí?**

R ¡No puedes! Al menos, no de momento. Cuando te enseña las fotos, Mumbo dice que el secreto está en «*Banjo-Tooie*», que es la secuela de este juego que, quizás, aparezca este año. Por consiguiente, hasta que no hayas jugado a *Banjo-Kazooie 2* no podrás llegar a las zonas que te indican en *Banjo-Kazooie 1*.

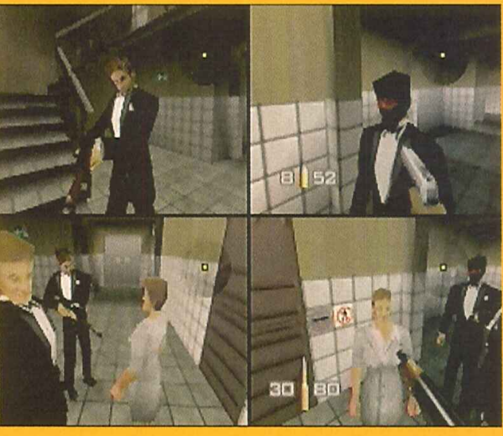
P **¿Dónde está el Jinjo amarillo de Click Clock Wood? He buscado en todas partes y no lo he podido encontrar.**

R El Jinjo amarillo está muy bien camuflado por la alta hierba amarilla del verano. Lo único que debes hacer es girar a la izquierda en la salida del nivel.

Truco Clásico

Seguimos recibiendo llamadas de gente que se perdió el truco la primera vez y que nos pregunta si es verdad que hay personajes para multipartidas escondidos en *GoldenEye*. Pues bien, la respuesta es sí, aunque no es cierto que puedas jugar con varios de los Bonds «clásicos» tal y como creían algunos. Para conseguir todos los personajes (en especial, la propia gente de Rare vestida con esmóquin y una señorita de las que preparan el té), señala el último personaje disponible en la pantalla de selección de personaje e introduce el código siguiente con mucho cuidado:

1. Mantén pulsados los botones L y R y pulsa C-izquierda.
2. Mantén pulsado el botón L y pulsa C-arriba
3. Mantén pulsados los botones L y R y pulsa Izquierda en el D-pad.
4. Mantén pulsado el botón L y pulsa Derecha en el D-pad.
5. Mantén pulsado el botón R y pulsa Abajo en el D-pad.
6. Mantén pulsados los botones L y R y pulsa C-izquierda.
7. Mantén pulsado el botón L y pulsa C-arriba.
8. Mantén pulsados los botones L y R y pulsa Derecha en el D-pad.
9. Mantén pulsados los botones L y R y pulsa C-abajo.
10. Mantén pulsado el botón L y pulsa Abajo en el D-pad.



Banjo-Kazooie

Por si acaso aún queda gente que no tenga todos los trucos...

1. Entra en Treasure Trove Cove.
2. Vacía el castillo de arena de agua (habla con el cubo Leaky).
3. Entra en el castillo de arena.
4. Escribe **CHEAT** (deberías oír un «MOO» después de cada letra) y luego escribe uno de los códigos siguientes:
(No habrá más ruidos hasta que no hayas introducido el código completo).

Código	Efecto
AN ENERGY BAR TO GET YOU FAR	Todas las piezas del panal
BANJO BEGS FOR PLENTY OF EGGS	Huevos infinitos
DON'T BE A DUMBO GO SEE MUMBO	100 Señales Mumbo
NOW YOU CAN FLY HIGH IN THE SKY	Plumas rojas infinitas
A GOLDEN GLOW TO PROTECT BANJO	Plumas doradas infinitas
LOTS OF GOES WITH MANY BANJOS	Vidas infinitas
GIVE THE BEAR LOTS OF AIR	Aire infinito

Nota: Debes introducir **CHEAT** antes de cada código, y tienes que introducir los códigos de nuevo si apagas la consola.

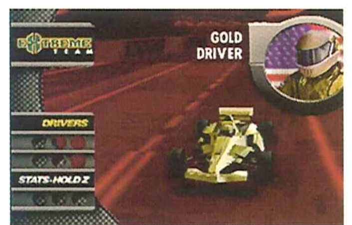




F1 World Grand Prix

Gold driver (Piloto de oro)
Selecciona el modo de Exhibición y elige a Driver Williams como conductor. Cámbiale el nombre por el de «Pyrite» y vuelve a la pantalla de títulos. Ahora podrás correr con el Piloto de Oro.

Silver driver (Piloto de plata)
Tal y como hiciste antes, selecciona a Driver Williams como piloto en el modo Exhibición, pero en esta ocasión cámbiale el nombre por el de «Chrome». Así ganarás acceso al Piloto de Plata.

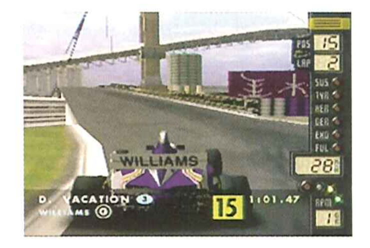






Carrera extra
Por último, haz otro cambio de nombre. Bautiza a Driver Williams como «Vacation» y tendrás acceso a la espectacular carrera Hawaii Grand Prix sin tener que hacer ninguna danza Hula.





CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

2'5-D

Desearía comentar algo sobre dos títulos de la competencia: GT y Resident Evil 2 (los únicos a los que he jugado). GT es un juego de coches que está bien, pero no es ningún «megajuego» como dicen muchos. Sí, te permite pasar un buen rato..., pero ya está.

Y acerca de Resident Evil 2... Cuando lo vi anunciado en la tele pensé «¡Dios mío! ¡Vaya "peaso" juego!» Después jugué y me llevé una enorme decepción. Aunque tiene una presentación de película —para eso me voy al cine— y hay mucha sangre, cuando empiezas a jugar y ves que los escenarios son de «2'5-D» te invade una sensación de claustrofobia insoportable. ¡No puedes ir por donde te da la gana! Si la gente probase antes algo como Super Mario 64 o Banjo-Kazooie y después jugase a Resident Evil 2, se daría cuenta de lo que estoy diciendo.

Raúl Torres, Cádiz

Tienes toda la razón del mundo. En el caso de *GT*, debemos reconocer algo innegable: los coches son fantásticos... ¡pero eso sólo se aprecia durante los replays! A nosotros nos gusta mucho más *V-Rally* (y nuestra versión es mejor) y *Colin Mcrae Rally* (aunque gráficamente da bastante pena) que *GT*. En PlayStation venden más los gráficos que la jugabilidad, qué se le va a hacer.

En N64 prima la jugabilidad, y ahí nadie gana a *GoldenEye*, *Pilotwings*, *Mario Kart* o *Super Mario*. PSX no puede competir en jugabilidad con ninguno de ellos; y con la llegada de *Turok 2*, *Zelda* y *Rogue Squadron*, tampoco hay comparación gráfica posible.

Resident Evil es tecnológicamente ridículo, un «producto visualmente atractivo» que carece de jugabilidad, y justifica la «claustrofobia en 2'5-D» de la que hablas con su terrorífico género. Los gráficos son importantísimos, pero la jugabilidad es lo primero. No hay excusas para eso. Tampoco es necesario que conozcas más juegos de PlayStation. ¡Incluso *FFVII* es en 2'5-D! El único éxito de PSX que merece la pena —no mucho— es *Tomb Raider*, y no quieras saber cuántas vueltas le da Link a esa tal Lara... Más o menos, lo mismo sucede con *GoldenEye, Perfect Dark* y *Hybrid Heaven* al compararlos con el «casi, casi, pero no» *Metal Gear Solid*. Y con un largo etc.

UNA RACIÓN DE VERDAD, POR FAVOR

Os escribo esta carta porque tengo un problemilla en el cole: resulta que en mi clase hay mucha gente que tiene la PlayStation, y yo soy el único que tiene una Nintendo 64. Ellos siempre andan criticando mi consola y no tengo argumentos para discutir. Por eso pregunto: ¿cuáles son las ventajas y desventajas de la Nintendo 64 frente a la PlayStation?

Con vuestra ayuda, seguro que demostraré que la Nintendo 64 es la mejor, y la disfrutaré yo solito. Gracias por atenderme. Continuad haciéndolo tan bien como hasta ahora.

Roger Valero, Barcelona

Vaya, eres el único alumno inteligente de tu cole. Díselo a tus compañeros. ¿Qué es eso de que no tienes argumentos para defender a tu consola? ¡Sólo tienes que recurrir a la verdad para dejarles K.O!

PlayStation lleva siglos intentando imitar a *Super Mario*, en vano (ahora con un tal *Spyro*, ¿quién es ese?); creen que pueden acercarse a *GoldenEye* con su patético *Tomorrow Never Dies*, pobres ilusos; *Tomb Raider* y sus posteriores decendientes y clones son chatarra en formato CD comparados con *Zelda*; un sólo nivel de *Turok 2* tiene más sangre, polígonos, tensión y acción que todos los juegos de PSX juntos; *Castlevania 64* dejará en ridículo a su ultracutre *Symphony of the Night* y a sus poco más que vulgares *Resident Evil; Metal Gear Solid* es un chiste malo al lado de *Perfect Dark*; a *Banjo* le da un ataque de carcajadas espasmódicas cada vez que oye el nombre de ese tal *Crash Bandicoot*... ¡Si hasta nuestro *V-Rally* es mejor que el suyo! Puedes esgrimir como argumento cualquiera de estos juegos, y más, aunque en realidad no hace falta: si tus compañeros son felices nadando en la estulticia, ¿por qué estropeárselo? Déjales disfrutar, pobrecitos.



CUENTA, CUENTA...,
Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A.,
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

¿OTRA VEZ? ¡NOOO...!

«A los buenos días, chicos». Somos Pablo y Leti, los del Gadolinio (nos habéis lanzado al estrellato, todos los del barrio nos aclaman).

Primero os contaremos nuestros descubrimientos en el perfecto —y mejor que Mario, a pesar de lo que digáis— Banjo-Kazooie. Cuando elegimos partida, pulsamos A en el slot de la Game Boy y el sillón salta por los aires proyectando a Banjo hacia un profundo traumatismo craneoencefálico. Sólo nos ha pasado dos veces, pero estamos deseando que se repita. ¡Puede que si lo haces en el slot de la cocina explote el gas! También nos ha pasado lo

CUENTA...

de la lavadora en repetidas ocasiones (Mumbo debió sacar un humilde sufi en transformaciones, porque...). Por cierto, lo de el código «WISHY WASHY BANJO» es la bomba. Mejor dicho: la lavadora. Ah, también por cierto: podríais haber dicho que para hablarle a Bottles había que hacerlo colocándose justo encima de la minúscula rayita inapreciable a simple vista de la alfombra verde. Si no llega a ser por el Club Nintendo...

Nosotros nos hemos pasado Banjo en 50 horas, ¡todas seguidas! ¿Y vosotros? Bueno, como no os vamos a contar nuestra vida (a pesar de lo apasionante que es), contestadnos a estas preguntillas por un módico precio... ¿Qué tal un jamoncito?

1- ¿Turok 2 tiene vista en tercera persona?
2- ¿Cuál es la historia de Turok 1 y 2? No irá sobre un Siux que se mete a traficante de armas en Kentucky, ¿verdad?
3- ¿Pensáis regalar algún video, póster, carpeta...? ¡Es que sois unos tacaños! Además, desgravaríais en la declaración de la renta (que de esto sabemos: hicimos un máster en economía). ¡No os perdonaremos nunca lo de la raya de la alfombra de Banjo! Tened en cuenta que las llamadas al Club Nintendo están por las nubes...

Y un comentario acerca de los Simpsons (a nosotros también nos encantan, sobre todo cuando se les cae alguna que otra extremidad): ¿os acordáis del capítulo en el que va a caer un meteoro en la tierra, y todos se esconden en un refugio, y Homer sale y luego salen todos y después el meteoro cae en el refugio? Fue uno de los mejores episodios. Desde que lo vimos no hemos parado de reír. Ah, que no estábamos hablando de los Simpsons..., ¡bueno, da igual!

En fin, adiós. Vamos a jugar a Mission: Impossible, que ya es hora (o sea: las dos de la madrugada).

PD: ¿Alguien sabe cuánto son 64 dracmas?

Pablo y Leti, Alicante

Nos encanta hacer famosos a nuestros lectores, aunque sean como vosotros. En lo de *Banjo-Mario* seguimos teniendo razón, pero no os lo echaremos en cara. Como dice el proverbio árabe: «Cada hombre tiene derecho a cometer sus propias equivocaciones» (las mujeres también, Leti, aunque el proverbio no lo diga).
Los chicos del Club Nintendo son nuestros salvadores. Se pasan el día arreglando nuestros desaguisados... ¡Tres hurras por ellos! Y ahora las preguntas:

1- *Turok 2* no tiene vista en tercera persona (ni falta que le hace).
2- Encontrarás la historia completa de ambos juegos en el libro de instrucciones de *Seeds of Evil*. Un adelanto: no es un indio traficante.
3- ¿Qué os parece el regalo de este mes? Genial, ¿no? Pues ya veréis el del mes que viene...

Bueno, nos debéis un jamoncito, ¿eh? Aunque nos bastaría con que nos perdonarais lo de la rayita de *Banjo*.

¿Visteis el capítulo de los Simpsons en el que un inspector se presentaba en la central nuclear en la que trabaja Homer? Ese sí que fue genial. Homer tapaba los escapes de vertidos tóxicos con chicles y tiritas, y Burt pescaba en el lago un pez con tres ojos...
Hala, id a jugar, desvergonzados.

64 dracmas equivalen más o menos a 0,3 francos suizos. ¿Satisfechos?



DUDAS ZÉLDICAS

Tengo una cuantas dudas y espero que el gran Fusoya me las aclare. Todas son sobre el Zelda:

1- ¿Cuántos tipos de espada hay?
2- ¿Es más largo que FFVII, de PSX?
3- ¿Cuántos pueblos hay?
4- ¿Tiene voces? Al principio se decía que sí.

Jouani Rodriguez, Valencia

1- Cuatro espadas, cuatro escudos, cuatro trajes y cuatro pares de botas.
2- Sí, y en 3-D. Además, los escenarios cambian a medida que pasa el tiempo.
3- Dos: Kakariko's Village y la aldea del castillo; pero Kokiri es también una especie de pueblo, y el rancho es como una pequeña aldea, y el Mundo de Zora es una pequeña ciudad, y...
4- No, no las tiene. Tiene textos (en inglés), y gorjeos. Es el mismo sistema que el de *Mario* y *Banjo*.

LAS RAREZAS DE RARE

Me gustaría que me tocase la lotería para poder comprarme todos los juegos de N64. Aparte de esto, quisiera contaros mi pequeña «teoría» acerca de los de Rare. La titularé «DKR vs Mario Kart y Banjo-Kazooie vs Super Mario 64».

Creo que el problema de los juegos de Rare es que son muy estresantes. Estos chicos se centran demasiado en el aspecto gráfico y dejan de lado la jugabilidad. En DKR corres para pasar a la siguiente carrera, y a la siguiente, y al jefe, y otra vez a la carrera, y otra vez al jefe pero más rápido, y... así 40 ó 50 veces para pasar a otro nivel (¿el espacio?). Siempre así hasta que, vete a saber después de cuántas partidas, consigues acabar el juego. Y ese es el objetivo desde el principio: acabarlo. Y como es el único objetivo, al final te cansas, te estresas y abandonas con un «anda y que le den».

Con Banjo-Kazooie pasa algo similar, aunque en otro género. Pero ¿qué pasa, en cambio, con los otros dos juegos de Nintendo? Mario Kart es uno de los cartuchos más cargados de jugabilidad de N64: apurar la técnica de los acelerones mediante derrapes, ir al máximo en los variados, divertidos y bonitos circuitos... Siempre apetece echar una carrerita en Mario Kart. ¿Y qué hay de Super Mario 64? Cuando me compré la consola, con el juego, y la conecté por primera vez, me quedé alucinado. El mundo de Mario es un mundo propio. Cuando juegas, puedes sentirte parte de él. Vives en él. Y además, es Mario. Y es Shigeru. Aunque no vuelvas a jugar a Mario después de pasártelo, es la leche.

Anónimo Inanimado, de quién sabe dónde

Tienes razón en todo, y nosotros siempre lo hemos dicho. Por esa misma razón —el énfasis de Rare en los gráficos en detrimento de la jugabilidad— puntuamos a *Banjo* por debajo de *Mario* (aunque Pablo y Leti no estén de acuerdo) y a *Diddy Kong Racing* por debajo de *Mario Kart*.

Por fortuna, Rare no hizo lo mismo con *GoldenEye*, y parece que tampoco lo harán con *Jet Force Gemini, Conquer 64* y *Perfect Dark*. ¡Estamos contigo, anónimo! Y el tiempo nos dará la razón, como a Zanussi-sí.

¿Eres un fanático de los juegos de ordenador? ¿Estás ansioso por conocer hasta el último secreto de tus juegos favoritos? ¿No te conformas con los consejos de tus colegas?

¡N.º 2 ya a la venta!

NEW GAME: Heretic II · Israeli Air Force · NFS III · Commandos

PARA PC Juegos y Jugadores

2 CD-ROM DE REGALO

Edición española de PC GAMER

800 ptas.

EN EL CD Shogo

¿Qué juego regalar?

OH, SÍ, AQUÍ LO TIENES TODO. LA RELACIÓN DE JUEGOS Y PRODUCTOS DE HARDWARE QUE NECESITAS PARA IR DE COMPRAS.

- Los mejores juegos del mercado
- El hardware que necesitas para jugar

EXCLUSIVA Indiana Jones

¿Podrá tumbar a *Tomb Raider* el nuevo título de acción y aventura de LucasArts?

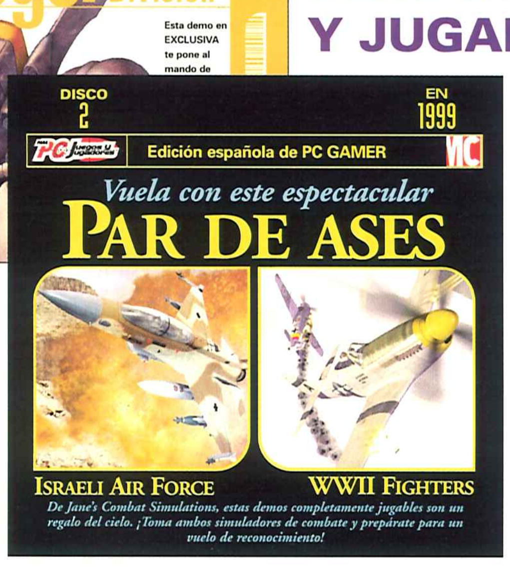
N.º 2 · ENERO 1999 MC

DISCO 1 EN 1999

Edición española de PC GAMER

Shogo: Mobile Armor Division

Esta demo en EXCLUSIVA te pone al mando de



¡Estás de suerte!

Corre a buscar el n.º 2 de JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, versión española de PC GAMER, la revista de juegos de PC más vendida del mundo. ¡Y con dos CD-ROM de regalo! Todo esto por sólo 800 pesetas ¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, cada mes en tu kiosco!

EL NUMERO DEL GADOLINIO

¿A que no sabías que el 64 es el número atómico del metal gadolinio... ¿Ah, sí? ¡Menudo listillo! Veamos otros ejemplos de la importancia de esta mágica cifra en la historia de la Humanidad.

Todos los años acabados en 64...

... son bisiestos. Como sabes, los años son bisiestos cada cuatro años, y su gracia es que el mes de febrero tiene entonces veintinueve días. De todos modos, este fenómeno conoce excepciones: de los años acabados en dos ceros, sólo aquellos cuyo primer par de cifras es múltiplo de 4 son bisiestos. A saber, el año 2000 será bisiesto, pero 1900 no lo fue. 1800 no lo fue. 1700 tampoco. En cambio, 1600, sí. Esto obedece a imperativos científicos. La Tierra tarda 365 días y algo más de _ en dar



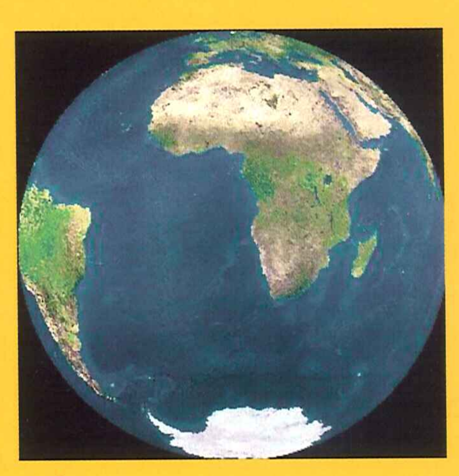
la vuelta alrededor del Sol, por eso cada cuatro años sumamos un día: para que no haya desfases astronómicos. Pero claro, sobra un poco de cada cuarto, que se va acumulando. ¿La solución? Saltarse un bisiesto cada cierto número de años para volver a poner las cosas en su sitio. Aquí te lo hemos explicado muy a la brava, pero ¡imagínate los cálculos infinitos que hay detrás de estas líneas!

El día 64...

... de un año no bisiesto es el 5 de marzo, día que celebráis vuestro santo los que os llamáis Eusebio, Adrián, Teófilo, Juan (José de la Cruz) u Olivia.
Os felicitamos a todos por adelantado, pero vamos a centrarnos en los juanes. El San Juan más famoso es el del 24 de junio, más que nada por las verbenas y fiestas que marcan el inicio del verano. La verbena de San Juan no es más que la cristianización de los ritos paganos ancestrales que celebraban el solsticio de verano, la llegada del buen tiempo, las cosechas, el inicio de la buena vida. Las hogueras æpervivientes en la cuenca mediterráneaæ servían para quemar el invierno y los malos rollos —los yuyus, como se dice ahora— acumulados desde el verano anterior. A la vez que los problemas, se quemaban —y se queman— los trastos viejos, inservibles. Purificación del cuerpo y el alma. Para eso mismo sirve la Nintendo 64, para purificar el cuerpo y el alma.
El cuerpo. Nada hay mejor para purificar el cuerpo que una buena sauna de 64 bits. Sudar es sanísimo y ¡cómo se suda jugado con la N64! Sudores fríos de emoción o miedo. Sudores ardientes de enfado o excitación. El alma. Una de las mejores formas de purificarla es la práctica de la meditación. Los yoguis hindúes pueden estar días abismados, mirando al infinito, aislados del mundo. Y tú, ¿cuántas veces te has quedado delante de la pantalla horas y horas, abismado y aislado? A propósito, el San Juan copatrón de la N64 es San Juan José de la Cruz, que era un franciscano nacido en Ischia, cerca de la decadente Nápoles, a mediados del s. XVII.

El día 64...

... de un año bisiesto es el 4 de marzo, San Casimiro, que es el patrón de Polonia y Lituania.
San Casimiro era hijo de Casimiro IV, a la sazón Rey de Polonia y Duque de Rutenia y de Lituania. Su madre era Elizabeth de Austria. A pesar de tan egregios orígenes y de lo prometedora que parecía su carrera —su padre le envió con quince años a conquistar Hungría y erigirse en su rey—, Casimiro sintió la llamada de Dios y mostró poco interés en fiestas, asuntos de estado e intrigas palaciegas. Sólo pensaba en rezar y en Dios. Dormía poco, descuidaba su apariencia... Es decir, como cuando te pasas un fin de semana enterito frente a la pantalla intentando descubrir dónde está la estrella 120 de Mario... Por cierto, San Casimiro murió de tuberculosis con 23 años en 1484, que fue bisiesto. Procura cuidarte, no vayas a ser que acabes como él...



64 divisiones...

...pueden llegar a hacerse a partir de los cuatro puntos cardinales: norte, sur, este y oeste. En ocho divisiones tenemos el noreste, por ejemplo. En dieciséis, el norte-noroeste. En treinta y dos, el norte-norte-noroeste. Por fin, en sesenta y cuatro: el norte-norte-norte noroeste. Puede parecerte un poco absurdo, pero va muy bien para situar con gran precisión un punto en un plano. ¿Qué tal iría en Banjo-Kazooie una indicación del tipo «la estrella está al norte-norte-norte-noroeste respecto a la flor roja»? A lo mejor te ahorrabas cuatro horas de vagabundeo escudriñando sus gigantescos escenarios...

Daniel García, un madridista de pro, nos da una clase magistral de cultura futbolera.

-El espléndido jugador de fútbol Michael Laudrup nació el 15 de junio ¡del 64!
-Se nota que ese número sólo lo llevan los campeones de verdad. También el Zaragoza ganó su primera copa del Rey... ¡en 1964!
-Además de ser el mejor equipo del mundo, el Real Madrid ganó una de sus muchísimas ligas ¡en 1964!
Con esto se demuestra que sólo los mejores pueden alardear de este gran número.

Daniel García, Madrid

Si se te ocurren más pruebas de la relevancia histórica del número 64, escribe a El número del gadolinio, Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona.

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

ENTIÉNDEME

ADIVINA QUIÉN SOY		
CALABAZA/HELLO! WEEN	0000	 0 ● 1%

No te pases noches enteras buscando: en nuestro *Directorio* te proporcionamos una breve reseña y los datos imprescindibles sobre los títulos de N64 editados en España. Cada mes actualizaremos los precios y revisaremos las puntuaciones, que subirán, se mantendrán o caerán dependiendo de la calidad de los nuevos cartuchos que vayamos examinando. El símbolo IH (Invitados de Honor) acompaña a aquellos juegos cuyo lanzamiento tuvo lugar con anterioridad al nacimiento de *Magazine 64* y que no han aparecido en la sección *Análisis*.

● Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

- El nombre del juego
- El distribuidor
- El desarrollador
- Un resumen de nuestro análisis
- Trucos y consejos para sacar el máximo provecho del juego
- La puntuación
- El número en el que fue analizado
- Cuánto vale

BANJO-KAZOOIE



NINTENDO/RARE | 8.990 | 9 ● 92%

Un digno sucesor de *Super Mario 64*: mejores gráficos, dos personajes en uno, mayor variedad de enemigos e ítems... Por desgracia, su jugabilidad no alcanza el nivel del clásico de Nintendo. Las cámaras son geniales, pero ocasionan problemas en los escenarios muy «accidentados»; y algunos puzzles resultan irresolubles. Si ya te has cansado de *Super Mario*, *Banjo* es sin duda la mejor elección.



● Cuando estés bajo el agua, utiliza A para avanzar y B para recoger ítems. Ahorrarás tiempo (y oxígeno).

1080° SNOWBOARDING



NINTENDO | 8.990 | 11 ● 91%

Puede que al principio te parezca demasiado complicado, pero con el tiempo aprenderás a apreciar su enorme jugabilidad. La variedad de pistas es suficiente, los gráficos y efectos de luz son muy buenos, cada personaje cuenta con unas habilidades propias... Lo tiene todo. El sistema de control es aún más suave, fiel y completo que el de *Snowboard Kids*, las piruetas posibles son casi infinitas y todos los modos de juego resultan atractivos. Nunca te cansarás de él.



● Escoge a Dion Blaster, selecciona una tabla de máxima flexibilidad y usa la posición de los pies «regular». Una combinación explosiva.

F-ZERO X



NINTENDO | 8.990 | 12 ● 85%

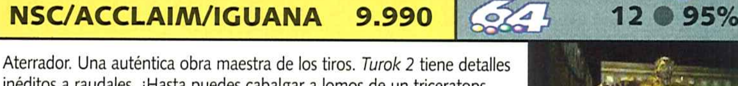
Su modo multijugador funciona a las mil maravillas, y la velocidad de los gráficos en todos los modos no es comparable a la de ningún otro juego. Por desgracia, el sacrificio de los detalles, escenarios, texturas y armas en pro de una mayor velocidad no nos parece en absoluto correcto. Se parece demasiado al *F-Zero* de SNES, y eso es algo que nos cuesta mucho entender. Aun así, su excelente modo para cuatro jugadores le hace merecedor de nuestra preciada Star Game.



● Después de elegir la nave, mueve un poco el cursor hacia «Max Speed». La velocidad aumentará un poco y la aceleración no se resentirá (si lo mueves mucho, sí).

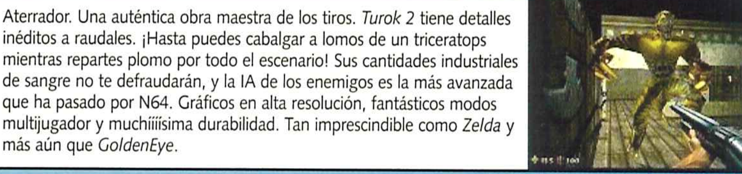
TUROK 2: SEEDS OF EVIL





NSC/ACCLAIM/IGUANA | 9.990 | 12 ● 95%

Aterrador. Una auténtica obra maestra de los tiros. *Turok 2* tiene detalles inéditos a raudales. ¡Hasta puedes cabalgar a lomos de un triceratops mientras repartes plomo por todo el escenario! Sus cantidades industriales de sangre no te defraudarán, y la IA de los enemigos es la más avanzada que ha pasado por N64. Gráficos en alta resolución, fantásticos modos multijugador y muchiiíísima durabilidad. Tan imprescindible como *Zelda* y más aún que *GoldenEye*.



● Acostúmbrate a apuntar siempre a la cabeza. De lo contrario, a partir del segundo nivel te quedarás sin munición enseguida.

LEGEND OF ZELDA



NINTENDO | 8.990 | 12-13 ● 99%

El Mejor Juego de la Historia. Un cartucho repleto de elementos geniales, capaz de rivalizar con todos los títulos y géneros. El primer juego que hace honor a las incontables prestaciones y la desmesurada potencia de la máquina de 64 bits de Nintendo. Una aventura enorme, divertidísima, completa, variada y viva. Una novela interactiva. 256M de perfección..., si no fuera porque los textos en pantalla están en inglés.



● Si detectas a un enemigo con Z, el botón A te servirá para asestar un golpe (con salto) mucho más potente que los ataques con B.

V-RALLY 99



INFOGRAMES | 9.990 |  12 ● 94%

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en gráficos, velocidad, realismo, sonido y tecnología a *F-Zero X*, *F-1 World Grand Prix*, *Top Gear Rally* y *GT 64*. Mejor incluso que su homónimo para PlayStation. La suavidad de su control, la variedad de circuitos y los diferentes terrenos y climas, hacen de él un juego ideal. Si quieres un simulador de coches realmente bueno para tu N64, *V-Rally 99* es el único que encontrarás.



● Antes de usar el freno de mano para tomar una curva, gira un poco el stick. Si frenas antes de torcer, el coche perderá la tracción y resbalará hacia adelante.

ALL STAR BASEBALL


NSC/ACCLAIM | 11.990 | 9 ● 85%

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

BAKU BOMBERMAN

NINTENDO/HUDSON | 8.990 | 1 ● 73%

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BIO FREAKS

NSC/GT/MIDWAY | 10.990 | 11 ● 83%

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS

NINTENDO | 9.990  | 1 ● 88%

Carreras a todo trapo, multitud de vehículos, muchas explosiones, escenarios totalmente interactivos... Apto para todos los públicos. Por desgracia, es bastante corto.

BOMBERMAN HERO

NINTENDO/HUDSON | 8.990  | 11 ● 75%

La imperdonable continuación de *Baku Bomberman* no solventa ninguno de los defectos de su antecesor. Más acción, saltos y velocidad, pero... los mismos fallos.

BUCK BUMBLE

UBI SOFT/ARGONAUT | 8.990  | 11 ● 79%

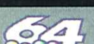
Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2

**NSC/ACCLAIM** | 9.990  | 7 ● 85%

¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

CHAMALEON TWIST

INFOGRAMES/OCEAN | 10.990  | 1 ● 70%

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

CHOPPER ATTACK

NSC/GT | 10.990 | 11 ● 82%

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98


ELECTRONIC ARTS | 12.990 | 7 ● 85%

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT

VIC TOKAI | 8.990 | ● 81%

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DIDDY KONF RACING


NINTENDO/RARE | 8.990 | 2 ● 90%

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DUAL HEROES

SPACO/HUDSON SOFT | 9.990 | 7 ● 65%

Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

DUKE NUKEM 64

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 13.990 | 2 ● 85%

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

EXTREME G

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 9.990 | 1 ● 87%

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

NSC/ACCLAIM/PROBE | 9.990 | 11 ● 87%

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

F1 POLE POSITION

UBI SOFT | 12.990 | ● 81%

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

F-1 WORLD GRAND PRIX


NINTENDO/PARADIGM | 8.990 | 10 ● 91%

El mejor juego de *Fórmula 1* de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

ELECTRONIC ARTS | 8.990  | 1 ● 93%

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

FIGHTERS DESTINY


INFOGRAMES/IMAGINER | 11.990 | 3 ● 85%

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

GO! GO!



64 DIRECTORIO

FORSAKEN 64

NSC/ACCLAIM | 12.990 | 64 | 7 ● 94%

El *shoot 'em up* futurista por excelencia. Un cartucho perfecto, aunque un tanto... «frío». «Poco humano». Pero perfecto.

GOLDENEYE

NINTENDO/RARE | 8.990 | 64 | 1 ● 94%

Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64



INFOGRAMES/GENKI/OCEAN | 9.990 | 64 | 7 ● 86%

Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro *frames* por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

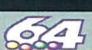
HEXEN

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 12.990 |  | ● 69%

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

INT. SUPERSTAR SOCCER 64



KONAMI | 8.990 |  | 1 ● 92%

La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

INT. SUPERSTAR SOCCER '98



KONAMI | 9.990 | 64 | 10 ● 94%

Mejor que *ISS 64*, aunque no mucho. Imprescindible sólo si no tienes el cartucho anterior.

LYLAT WARS



NINTENDO | 10.990 | 64 | 1 ● 90%

96 Megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MACE

NSC/ATARI/MIDWAY | 12.990 | 64 | 1 ● 81%

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MADDEN 64



EA | 12.990 | 64 | 2 ● 92%

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO KART



NINTENDO | 9.990 | 64 | 1 ● 91%

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MISCHIEF MAKERS



NINTENDO/TREASURE | 8.990 |  | ● 90%

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MISSION: IMPOSSIBLE

INFOGRAMES | 9.990 | 64 | 10 ● 84%

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MORTAL KOMBAT 4

NSC/GT | 10.990 | 64 | 11 ● 84%

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

NEW SOFTWARE CENTER | 14.990 | 64 | 1 ● 34%

Arcades, SNES, Mega Drive, PlayStation... *MKT* ha pasado por todos los soportes habidos... ¿y por haber? No pasaría a la 2ª ronda en un torneo de *beat' em up* para N64.

MULTIRACING CHAMPIONSHIP

INFOGRAMES/OCEAN | 13.990 | 64 | 1 ● 71%

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.



MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

KONAMI | 12.990 | 64 | 5 ● 95%

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NAGANO WINTER OLIMPYCS '98

KONAMI | 13.400 | 64 | 3 ● 60%

Bien presentado y gráficamente correcto, pero da poco protagonismo al jugador. Los controles son pobres y la mitad de los deportes son poco jugables.

NBA COURTSIDE

NINTENDO | 8.990 |  | 7 ● 92%

Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA HANGTIME

NEW SOFTWARE CENTER | 13.990 | 64 | ● 75%

Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA PRO

KONAMI | 9.990 | 64 | 5 ● 65%

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 13.990 |  | 89%

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 12.990 |  | 4 ● 84%

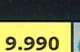
Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLYMPIC HOCKEY '98

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 11.990 |  | 8 ● 84%

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido... La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

PILOTWINGS 64



NINTENDO | 9.990 | 1 ● 89%

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE 64

NSC/GT | 8.990 |  | 6 ● 79%

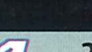
Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

ROBOTRON 64

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 11.990 |  | 9 ● 80%

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

SAN FRANCISCO RUSH

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 14.990 |   | 2 ● 87%

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SHADOWS OF EMPIRE

NINTENDO/LUCASARTS | 10.990 |  | 78%

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SNOWBOARD KIDS



NINTENDO/ATLUS | 8.990 | 4 ● 90%

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SUPER MARIO 64

NINTENDO | 9.990 | 1 ● 96%

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

TETRISPHERE

NINTENDO/H2O | 8.990 |  | 4 ● 73%

Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

TOP GEAR RALLY

SPACO/KEMCO | 8.990 |  | 1 ● 86%

Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

NSC/ACCLAIM | 9.990 |  | 1 ● 91%

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

WAR GODS

NEW SOFTWARE CENTER/MIDWAY | 14.990 | 1 ● 46%

Se parece demasiado a *MKT*. Gráficos mediocres, un sistema de lucha anticuado, movimientos antinaturales, combos imposibles, personajes sin chispa...

WAVE RACE 64

NINTENDO | 9.990 | 1 ● 90%

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 8.990 | 75%

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WETRIX

INFOGRAMES/OCEAN | 8.990 |  | 6 ● 81%

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WCW VS NOW

KONAMI/T-HQ | 8.990 | 6 ● 82%

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WWF WARZONE

NSC/ACCLAIM | 11.990 | 10 ● 85%

Un fantástico cartucho de wrestling. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

YOSHI'S STORY

NINTENDO | 8.990 | 4 ● 85%

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

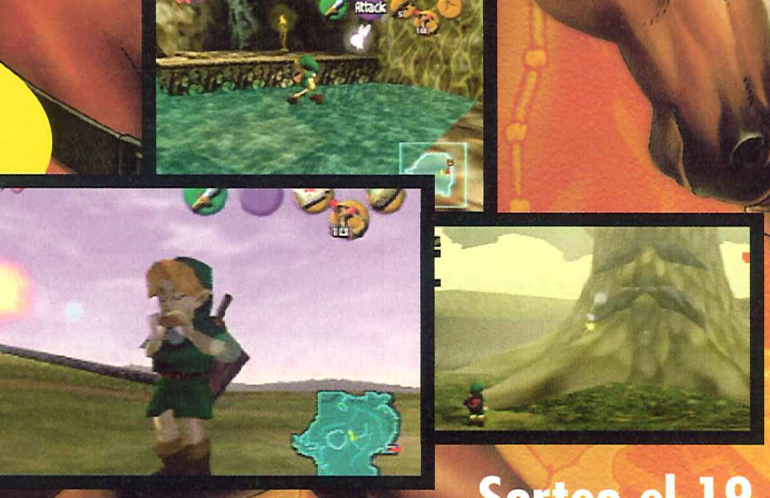


a Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 cartuchos de

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Ganadores de un cartucho de F-1 World Grand Prix

Javier Martín Sánchez (Barcelona)
Jonathan González (Cantabria)
Daniel Ragel Morún (Cádiz)
Josep Sanfeliú (Valencia)
Íñigo Romero (Madrid)



Sorteo el 19 de enero de 1999

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número).

Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: ....C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: ....N.°: ....
Población: ....C.P.: ....Provincia:..........

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

........................, a .... de .... de 199 .....
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC
Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



GUÍA DE COMPRAS 64


GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
ENVIOS:
SERVICIO URGENTE: 850PTAS.
SERVICIO NORMAL: 400PTAS.
CORRE A TU TIENDA
A COMPRAR TU VIDEOJUEGO
O SI LO PREFIERES LLAMA
AL TELEFONO ...
967 507269
NINTENDO64
19.900
<Consola N64 + Mario64>
10.990
<Volante race leader shock 2>
11.490
<Volante gamester>
4.990
<Control Pad de colores>
3.490
<Rumble Pack>
4.990
<Memory Expansion>
2.990
<Memory card>
ALL STAR TENNIS '99 CONSULTAR
CENTRO COURT TENNIS CONSULTAR
EXTRE G2 9.490
TUROK2 9.490
V-RALLY '99 9.490
THE LEGEND OF ZELDA 8.490
1080 SNOWBOARDING 8.490
BANJO KAZOOIE 9.490
BIO FREAKS 10.490
BODY HARVEST 10.490
BOMBERMAN HERO 8.490
BUCK BUMBLE 10.490
BUST A MOVE 3DX 9.490
CHOPPER ATTACK 10.490
CRUIS'N WORLD 8.490
DIDDY KONG RACING 8.490
EXTREME G2 9.490
F1 WORLD GRAND PRIX 8.490
FIFA 98 10.990
FIFA '99 CONSULTAR
FRANCIA '98 4.990
F-ZEROX 8.490
ISS PRO 98 8.990
KNFE EDGE CONSULTAR
LAMBORGHINI 8.990
MARIO KART 64 9.490
MISSION: IMPOSSIBLE 9.490
MORTAL KOMBAT 4 10.490
NASCAR 99 9.490
NBA COURTSIDE 8.490
NBA LIVE 99 9.490
NHL '99 9.490
OFF ROAD CHALLENGE 10.490
S.C.A.R.S. 12.490
SILICON VALLEY 10.490
STARSHOT SPACE C. FEVER 9.490
STAR WARS, ROGUE SQUADRON 9.490
SUPER MARIO 64 9.490
TIGER GOODS 99 9.490
TONIC TROUBLE CONSULTAR
WAIALAE C. CLUB GOLF 9.490
YOSHI'S STORY 8.490
ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001
BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tlf.: 938143899
CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400
GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934
HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680
LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428
MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146
SEVILLA
Pza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
9 67505226


Rompe todos los moldes y...
KONAMI
Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 915 562 802
Fax: 915 562 835
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
NINTENDO 64
Designed For N64 Controller Pak
1-4 Player/Simultaneous
LICENSED BY Nintendo
PAL VERSION
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PVP Recomendado 9.900 Pts.
¡¡A ver si te atreves...!!
G.A.S.P!!
RAKUGAKIDS
WCW vs. nWo WORLD TOUR
WCW/NWO Revengue c 1998 World Championship Wrestling. A Time Warner Company WXW R and NWO R are trademarks of World Championship Wrestling, Inc. All Software 1998 THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd.

Gratis con el número 13 de Magazine 64

